Belgien bfr 220,- Dänemark dkr 39,50 Frankreich FF 33,- Griechenland Dr 1530,- Italien Lit 11.800 Luxemburg Lfr 220,- Niederlande hfl 12,50,- Österreich öS 80,- Schweiz sfr 9,90 Spanien ptas 870,-

ISSN 0947-7810 COMPUTEC VERLAG 3/96

Das meistgekaufte PC-Spiele-Magazin

PC Games CD-ROM & Mag

4 398333 109900 03

DM 9,90 mit CD-ROM

Bei den Machern von

Simon the Sorcerer 3

Adventure Soft enthüllt sein neuestes Projekt: Greetings from Planet Earth

Das Spiel zur Serie

Star Trek

Mit Viacom auf Deep Space Nine

WarCraft 2

Die Offensive der orkischen Horden!

+ Tips & Tricks zu: Gabriel Knight 2

COVER-CD-ROM

2x INTERPLAY
Descent 2
Conquest of the New World

3x BULLFROG
Dungeon Keeper
Syndicate Wars
Creation

4x SIERRA
Earthsiege 2
Torin´s Passage
Space Bucks
Professor TIM

FÜR DOS, WIN 3.x, WINDOWS 95

386 • MAUS • CD-ROM • 2MB RAM

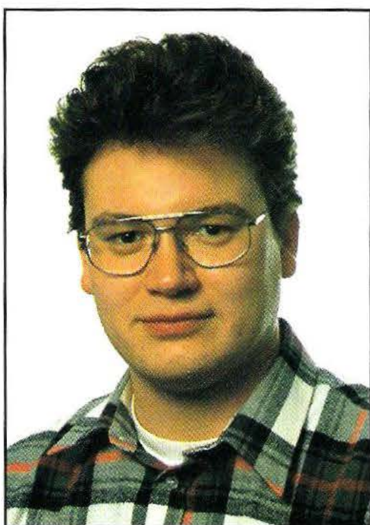
Im Heft: Anleitungen zu allen Demos!

MIT CD-ROM

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekte schicken Sie diese bit

Computec Verlag
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg



WHAT'S UP?

Neuer Boom: Science Fiction

Wenn Sie einen Blick in diese Ausgabe werfen, so werden Sie schnell feststellen, daß das Thema Science Fiction unter den Spieleherstellern sehr beliebt ist. Das liegt wohl zum größten Teil daran, daß man in diesem Bereich seinen Ideen freien Lauf lassen kann (sofern es sich nicht um eine Lizenz wie Star Wars oder Star Trek handelt), um Realitätsnähe braucht man sich nicht zu kümmern. Egal ob man nun fliegende Autos oder fahrende Flugzeuge in sein Spiel integrieren möchte, bei der Entwicklung ist man nahezu keinen Einschränkungen unterworfen, alles ist möglich.
Die Zeiten, in denen man Computerspiele streng nach dem Vorbild diverser Fernsehserien gestaltete, sind endgültig vorbei. Bestes Beispiel ist wohl in diesem Zusammenhang Cybermage, das mit einer einzigartigen, sich langsam aufbauenden Story aufwarten kann. Wer weiß, vielleicht kommen die großen Filmproduzenten schon in naher Zukunft auf den Trichter, daß nicht nur Reißer wie Mario Bros., Mortal Kombat oder Street Fighter im Kino erfolgreich sein könnten.
Sehr bedauerlich erscheint in diesem Zusammenhang jedoch die Entwicklung, daß Rollen- und Fantasyspiele immer mehr in den Hintergrund treten. Stonekeep war die große Ausnahme und wird es wohl für lange Zeit auch bleiben, denn Ultima 9, Wizardry 8 und Lands of Lore 2 erscheinen nicht vor Weihnachten 1996. Lediglich aus Deutschland gibt es gute Nachrichten: Das Schwarze Auge 3 liegt in den letzten Zügen und wird noch im Frühjahr auf den Markt kommen. Ansonsten wird das ehemals größte Marktsegment Rollenspiele eher stiefmütterlich behandelt, und Fans müssen auf Mischgenre ausweichen.

Wer ist noch online?

Die Gebührenerhöhung der Telekom macht vor allem dem Online-Markt schwer zu schaffen. Schon am 2. Januar 1996, also gleich am ersten Tag der Reform, waren deutschsprachige Foren auf CompuServe, deutsche WWW-Seiten und auch private Mailboxen wie leergefegt. Welcher Benutzer, der nicht die gewaltig ansteigende Telefonrechnung von der Steuer absetzen kann, kann es sich jetzt noch leisten, durch das Web zu surfen? Jetzt ist die Telekom gefragt, schnellstmöglich eine Lösung zu finden, damit die Informationsgesellschaft, die sich durch diverse Netzwerke weiterbildet, nicht wieder so schnell verschwindet wie sie entstanden ist. Eine Einführung spezieller Telefonnummern, die nur den Datentransfer erlauben, dafür aber auch günstiger sind, scheint zwingend notwendig - sonst erweist sich der Traum vom Online-Spielen als schnell verpuffende Seifenblase.
Ein Telefongespräch kann man auch auf drei Minuten beschränken, aber die Online-Dauer auf diesen minimalen Zeitraum zu beschränken, ist wohl ein Ding der Unmöglichkeit. Richtig getroffen werden von der Gebührenerhöhung deshalb vor allem die Modem-begeisterten PC-Besitzer.

Neu bei PC Games

Damit Sie nicht mehr das halbe Heft zerschneiden müssen, wenn Sie zum Beispiel an Command & Contact teilnehmen möchten, haben wir nun alle Coupons in den Mittelteil gestellt. Genau zwischen den Tips & Tricks und dem achtseitigen CD-ROM-Special finden Sie die Coupons zur Reklamation, für unsere Aktionen „Command & Contact" bzw. „Programmeinsendung" und für den Kleinanzeigenteil, der sich aus Platzgründen seit letzter Ausgabe auf CD-ROM befindet.
Wenn Sie weitere Vorschläge haben, wie wir PC Games noch mehr nach Ihren Wünschen gestalten können, so zögern Sie nicht, uns einen Leserbrief zu schreiben. Alle Anregungen werden von uns dankbar aufgenommen, ausgewertet und so bald wie möglich umgesetzt.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünscht Ihnen,

Oliver Menne

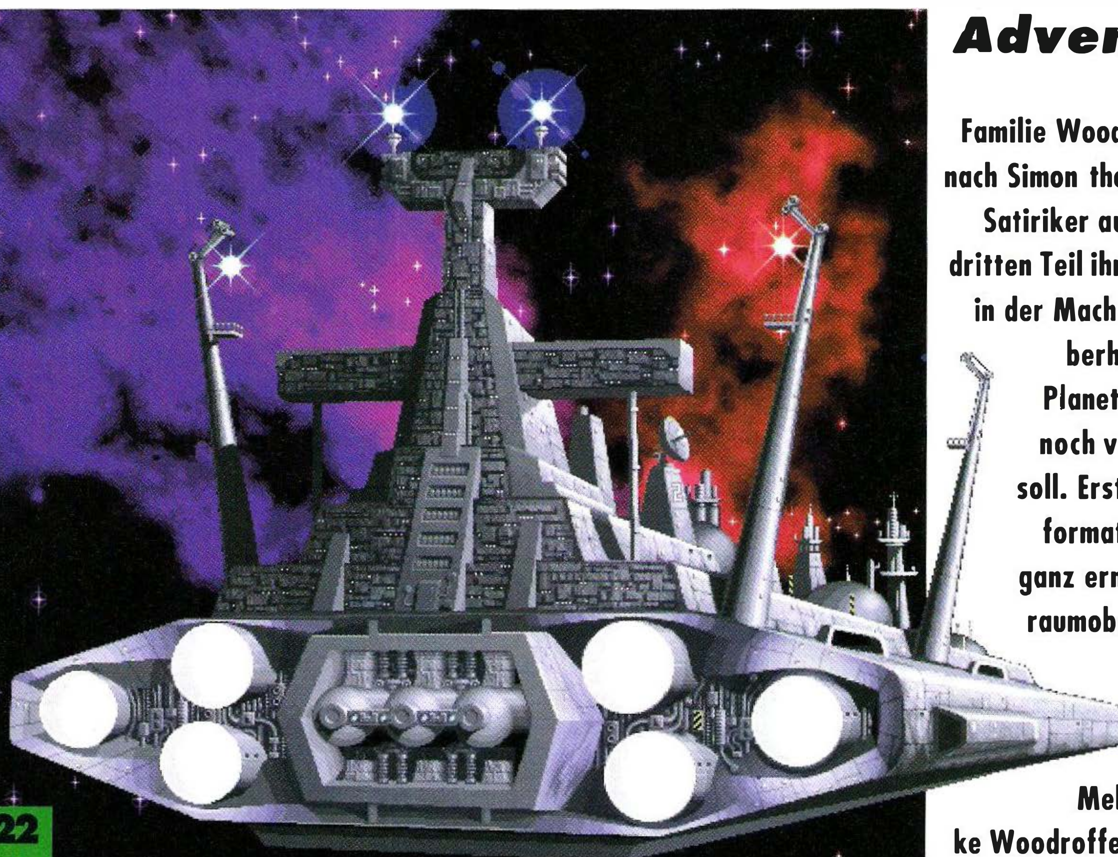
Oliver Menne
Leitender Redakteur

INHALT

RUBRIKEN

PREVIEWS

COMPETITION



Adventure Soft

Familie Woodroffe zaubert wieder: nach Simon the Sorcerer 2 haben die Satiriker aus England bereits den dritten Teil ihrer Fantasy-Persiflage in der Mache. Außerdem wird fieberhaft an Greetings from Planet Earth gearbeitet, das noch vor Simon 3 erscheinen soll. Erste Screenshots und Informationen zu diesem nicht ganz ernstzunehmenden Weltraumabenteuer - Space Quest läßt grüßen - lassen auf ein weiteres Meisterwerk hoffen. Mehr über Simon und Mike Woodroffe und alle neuen Spiele lesen Sie ab Seite 22.

22

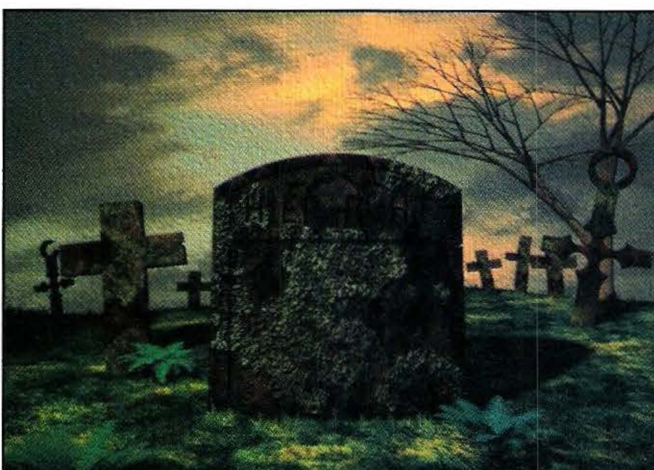
REVIEWS

PD & SHAREWARE

SPECIAL



36 Star Trek ist wohl die erfolgreichste Science Fiction-Serie aller Zeiten. Genau 25 Jahre nach dem ersten Pilotfilm (mit Captain Kirk & Co.) startete 1993 mit Deep Space Nine die dritte Serie im Star Trek-Universum. Viacom Newmedia setzt jetzt die Abenteuer von Captain Sisko, Sicherheitschef Odo und Spelunkenwirt Quark für den PC um.



40 Wer sich schon vor einem Jahrzehnt mit Computerspielen beschäftigte, kann sich mit Sicherheit noch an „Die Fugger" erinnern. Sunflowers entwickelt jetzt den zweiten Teil zum Abräumer der 80er Jahre. Wir konnten einen kurzen Blick auf die Beta-Version werfen. Erste Screenshots und Informationen finden Sie ab Seite 40.



48 Origin möchte neue Standards für 3D-Actionspiele setzen. Aus diesem Grund haben die Texaner mit David W. Bradley (Wizardry) einen echten Star-Programmierer für Cybermage verpflichtet. Was Cybermage von anderen Ballerorgien abhebt, und warum es sich die begehrte Auszeichnung „Spiel des Monats" verdient hat, lesen Sie ab Seite 48

Fernsehen & Hörfunk

Im Fernsehen

Samstag, 17. Februar
3sat, 14.00 Uhr
„Neues..Computer für Kids"
5. Folge: Graphische Benutzeroberflächen und Softwaregrundlagen

Sonntag, 18. Februar
WDR, 10.15 Uhr
„Computerclub"
Das aktuelle Compu ermag - zin mit Wolfgang Back

Sonntag, 18. Februar
ARD, 17.00 Uhr
Ratgeber: Technik

Montag, 19. Februar
3sat, 12.00 Uhr
Globus
Aus Forschung und Technik

Montag, 19. Februar
3sat, 17.45 Uhr
3sat-Wissenschaft

Montag, 19. Februar
3sat, 21.30 Uhr
„Neues.. die Computershow"
(Wdh.: Donnerstag, 22.Februar um 13.00 Uhr)

Mittwoch, 21. Februar
3sat, 15.30 Uhr
Modern Times

Donnerstag, 22. Februar
BR, 12.02 Uhr
Computer-Treff spezial

Donnerstag, 22. Februar
ZDF, 21.00 Uhr
WISO - Das Wirtschaftsmagazin
Mit dem aktuellen Computertip von Günther Alt.
Alle WISO-Tips gibt`s auf der WISO-Monatsdiskette

Samstag, 24. Februar
3sat, 14.00 Uhr
„Neues..Computer für Kids"
6. Folge:
Graphische Benutzeroberflächen und Softwaregrundlagen

Montag, 26. Februar
3sat, 12.30 Uhr
„HITEC"
Das Technikmagazin

Montag, 04. März
BR, 15.15 Uhr
Computer-Treff

Montag, 04. März
3sat, 21.30 Uhr
„Neues..das Computermagazin"
(Wdh.: Donnerstag, 12.30 Uhr)

Dienstag, 05. März
ARD, 21.35 Uhr
Globus - Forschung und Technik

Mittwoch, 06. März
BR, 20.15 Uhr
Forscher-Fakten-Visionen
Das BR-Wissenschaftsmagazin

Sonntag, 10. März
BR, 12.35 Uhr
TM - Das BR-Technikmagazin

Montag, 11. März
BR, 14.45 Uhr
Keyboard, Computer und Musik
Folge 1

[illegible], 11. März
3sat, 21.30 Uhr
„HITEC"
Das Technikmagazin

Montag, 18. März
BR, 14.45 Uhr
Keyboard, Computer und Musik
Folge 2

Montag, 18. März
3sat, 21.30 Uhr
„Neues.. die Computershow"

Samstag, 23. März
3sat, 14.00 Uhr
„Neues..Computer für Kids"
9. Folge: Anwendungsprogramme & Computereinsatz

Montag, 25. März
BR, 14.45 Uhr
Keyboard, Computer und Musik
Folge 3

Montag, 25. März
3sat, 21.30 Uhr
„HITEC"- Das Technikmagazin

Sonntag, 31. März
ARD, 17.00 Uhr
ARD-Ratgeber: Technik

Im Hörfunk

Samstag, 2. März
10.15 Uhr
Ruhrwelle
ComputerCorner
RVS-COM für Windows

Montag, 4. März
17.00 Uhr
Radio Euro
„Bit für Bit"

Montag, 11. März
11.35 Uhr
Deutsche Welle Radio Podium
Computer-Welt

Samstag, 14. März
14.00 Uhr
Ruhrwelle
ComputerCorner
Live von der CeBIT`96 aus Hannover

Regelmäßig im Hörfunk

montags
Radio ffn; 14.40 Uhr
„Der kleine Computer"
gibt hilfreiche Tips für PC-Anwender

montags
Radio Hamburg; 17.00 Uhr
„Chipsfrisch"

montags
Radio Mainwelle; 17.40 Uhr
„Computer-Ecke"

montags, alle 14 Tage
Bayern 2; 16.30 bis 17.00 Uhr
„Fatal Digital"
das regelmäßige Computer-Magazin beim Jugendprogramm „Zündfunk"

mittwochs
Info-Radio 15.40 Uhr
High-Tech

mittwochs
NDR 2; 19.05 Uhr
Club - online
mit einzelnen Beiträgen aus der Computer online

donnerstags
SDR 3; 18.00 und 20.00 Uhr
Point - Computerspiel-Tip

samstags
WDR 5; 10.45 - 11.00 Uhr
„Radio 5 am Vormittag"
Ratgeber: Computer

samstags
JAM FM; 14.00 - 16.00 Uhr
„Silicon Jam"

samstags
Deutschlandfunk; 16.30 Uhr
„Forschung aktuell"
speziell mit Themen zu Computer und Kommunikation

Änderungen vorbehalten.

HOTLINES

Hersteller / Vertrieb	Telefon?	Wann?
Acclaim	(02 11) 5 23 32 22	24h
Ascon	(0 52 41) 96 69 33	Mo - Fr: 14^{00}-17^{00}
Attic	(0 74 31) 5 43 23	Mo - Fr: 08^{00}-18^{00}
Blue Byte	(02 08) 4 50 88 88	Mo - Fr: 14^{30}-17^{30}
Bomico	(0 61 07) 94 51 45	Mo - Fr: 15^{00}-18^{00}
Electronic Arts	(0 52 41) 2 60 24	Mo, Mi: Fr, 14^{00}-17^{00}
G metek	(01 80) 5 30 45 25	24h/Tag
Greenwood	(02 34) 9 64 50 50	Mo - Fr: 15^{00}-18^{00}
Ikarion Software	(02 41) 47 01 50	Mo, Do: Fr: 15^{30}-18^{30}
Infogrames	(02 21) 4 54 31 07	Mo - Fr: 15^{00}-18^{00}
Max Design	(00 43) 3 68 72 41 47	Mo - Fr: 15^{00}-18^{00}
Neo	(00 43) 16 07 40 80	Mo - Fr: 15^{00}-18^{00}
Sega	(0 40) 2 27 09 61	Mo - Fr: 10^{00}-18^{00}
Sierra	(0 61 03) 99 44 40	24h/Tag
Sof gold	(02131) 96 51 11	Mo, Mi, Fr: 16^{00}-18^{00}
Software 2000	(0 52 41) 98 60 10	Mo - Fr: 11^{00}-13^{00}
Red Balloon	(0 52 41) 80 70 80	Mo - Fr: 11^{00}-13^{00}
Virgin	(0 40) 39 11 13	Mo - Do: 14^{00}-18^{00}
Warner In er.	(0 40) 27 85 53 06	Di + Do: 15^{00}-18^{00}

PC GAMES CD-ROM

Al-Qadim für DM 19,80!

Nach Dark Sun: Shattered Lands erscheint in diesem Monat auf der PC Games CD-ROM das etwas actionlastigere Fantasyspiel Al-Qadim. Als jüngster Sproß einer ehemals angesehenen, aber nun durch Verleumdungen in Verruf geratenen Familie müssen Sie die Wahrheit ans Tageslicht bringen. Um die zahlreichen Intrigen jedoch aufdecken zu können, müssen Sie sich mit den in dieser Zeit tonangebenden Dschinns gutstellen - und das ist gar nicht so einfach...



Gerüchte & News aus Amerika



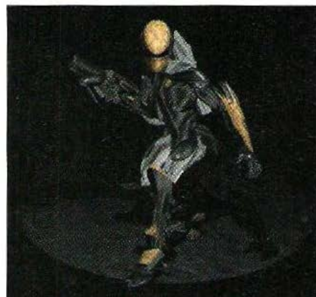
Markus Krichel schreibt über die School of Games

Man braucht es nur den Universitäten zu überlassen, und schon wird ein hervorragendes Unterhaltungsmedium wie der PC zum ätzend langweiligen Arbeitsinstrument. Wo bleibt das Entertainment? Wer bildet die Game Designer der Zukunft aus? Antwort: Digipen!
Im kanadischen Vancouver begann die erste (anerkannte) nordamerikanische Schule für Computerspieldesign ihren Lehrbetrieb. Der Name Digipen (Penitentiary = Gefängnis) ist durchaus nicht übertrieben. Ein kurzer Blick auf den Lehrplan und die Zugangsvoraussetzungen enthüllt in der Tat kriminelle Anforderungen. Das Urteil für die 30 ausgewählten Studenten, die aus über 2.000 Bewerbern ausgesucht wurden, lautet: zwei Jahre mit täglich 13 (!) Unterrichtsstunden. Natürlich wird auch samstags gehackt. Wollen auch Sie zum Kreis der Auserwählten gehören? Kein Problem, solange es Ihnen nichts ausmacht zu warten. Die Kurse sind für die nächsten fünf Jahre ausgebucht.
Die Früchte dieser Knochenarbeit sind allerdings süß. Selbst die vorzeitigen Abgänger sind gefragt. Abgesandte der Game Companies stehen bereits mit gezücktem Scheckbuch Spalier. Ethik und Moral sind ein nicht zu unterschätzender Bestandteil des Lehrplans. Urheberrechtsverletzungen und Raubkopieren bedeuten sofortigen Verweis. Gewalt, Sex und Rassismus haben hier keinen Platz - Religion und Bildung sind dagegen gefragt. Wer mehr wissen will: http://www.digipen.com.

Abuse

Ameisenjagd

Das bislang eher unbekannte amerikanische Softwarelabel Crack Dot Com macht mit dem Actionspiel Abuse auf sich aufmerksam. In diesem rasanten Jump & Shoot übernehmen Sie die Rolle einer sehr schön animierten Cyborg-Ameise, die gegen allerlei fiese Monster aus dem Insektenreich in die Schlacht zieht. Ausgerüstet ist das futuristische Roboterwesen mit Laserpistolen, Handgranaten und Raketenwerfern - und das ist auch bitter nötig, denn oftmals attackieren die feindlichen Einheiten in Gruppen mit bis zu 15 Kriegern: für Action ist also gesorgt!
Das beeindruckendste Feature von Abuse ist die Steuerung, denn während Sie die Ameise mit den Cursortasten durch die dunklen alien-beeinflußten Gänge scheuchen, können Sie mit der Maus ein Fadenkreuz über den Bildschirm bewegen. So ist es beispielsweise möglich, während einer Flucht auf die Verfolger zu schießen!



Herrliche Renderanimationen unterstützen die ausgezeichnete Atmosphäre des Spiels.

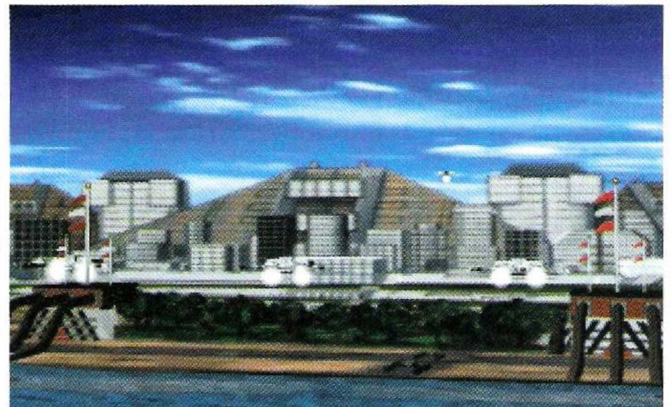


Rasante Arcade-Action und riesige, gleißende Explosionen zeichnen Abuse von Crack Dot Com aus.

Into the Void

Flug ins Nichts

Mit Into the Void wendet sich Playmate Software an alle Netzwerk- und Modemspieler. Die aufwendige Space Colonization verfügt über sechs Rassen, deren Anführer nach dem Titel des galaktischen Imperators trachten. Ökonomische Elemente und der Aufbau einer alles vernichtenden Flotte sind die Garanten des Erfolgs. 66 Basisschiffe können mit über 100 verschiedenen Komponenten ausgerüstet werden. Alles schon einmal dagewesen, allerdings nicht in diesem grafischen Detail als Multiplayer-Variante, die bis zu zehn Spieler gleichzeitig erlaubt.

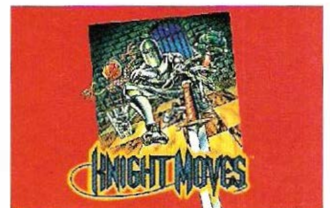


Space Colonization in Perfektion: 66 Basisschiffe können mit über 100 verschiedenen Komponenten ausgerüstet werden.

Knight Moves

Neues von Pajitnov

Alexey Pajitnov will mit Knight Moves die Köpfe aller Rätselfreunde wieder mal zum Qualmen bringen. Unser Held, ein nicht ganz so tapferer Ritter, springt schachmäßig (im Englischen heißt das Pferdchen nämlich Ritter = Knight) über die Spielfläche und versucht, alle wertvollen Gegenstände einzusammeln und gleichzeitig Drachen und Monstern auszuweichen. Ebenso wie bei Tetris liefert Pajitnov wieder ein denkbar einfaches Spielprinzip, das jedoch schnell süchtig machen kann.



Neues vom Tetris-Erfinder Pajitnov: Knight Moves hat ein völlig anderes Spielprinzip.

Telegramm

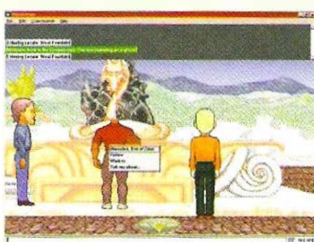
+++ Fox Interactive setzt zur Zeit ein Spiel um, das auf den Die Hard-Filmen mit Bruce Willis basiert +++ Die Grafikgurus des Überraschungshits The Riddle of Master Lu entwickeln für Sanctuary Woods ein neues Abenteuerspiel mit dem Titel Scarecrow +++ Währenddessen bastelt Lu-Schöpfer Lee Sheldon fleißig am zweiten Teil der Ripley-Serie, betitelt: Ripley's Believe it or Not: The Siberian Conflict +++ Electronic Arts versucht sich an einer weiteren digitalen Variante der Abenteuer von Sherlock Holmes und Dr. Watson... +++

Adventure & Rollenspiel & interaktiver Film



Thomas Borovskis schreibt über CompuServes neues Online-Adventure.

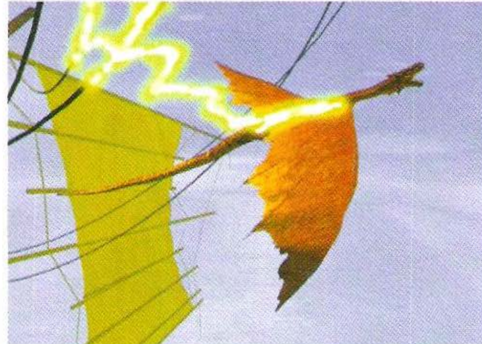
Der DFÜ-Dienstleister CompuServe macht in letzter Zeit durch ein neues Spielkonzept von sich reden. „Worlds Away" ist eine Art Adventure, an dem jeder CompuServe-Kunde rund um die Uhr teilnehmen kann. An sich ist die Idee nicht neu - aber die Realisierung ist bemerkenswert. Nachdem man sich ein über 10 MByte großes Softwarepoket auf den Rechner gezogen hat, kann die Reise in die virtuelle Stadt Phantasus beginnen. Jeder Neueinsteiger bekommt einen Körper zugeteilt, dessen Aussehen er nach Belieben verändern kann. Seine Spielfigur, den sogenannten Avatar, steuert er durch die Straßen von Phantasus, wo er andere Online-Spieler treffen und sich nach Lust und Laune unterhalten kann. Bemerkenswert sind diverse Automaten, an denen man sich mit der hiesigen Geldwährung allerlei Zubehör (Avatar-Köpfe) kaufen kann. Rätsel, Puzzles oder ähnliche Adventure-Elemente sucht man hingegen vergeblich. Der Clou an dem Ganzen liegt ohnehin im Währungssystem: die sogenannten Tokens - eine Art CompuServe-"Euro" - werden dem Spieler pro Anwesenheitsstunde gutgeschrieben. Wer den überschwenglichen Artikeln in der Fachpresse glauben schenkt und sich mit „GO AWAY" tatsächlich einmal in dem virtuellen Adventure einloggt, sollte sich also bewußt sein, daß er den quasi nicht vorhandenen Spielspaß mit barer Münze an die Telekom weiterbezahlt.



In „Worlds Away" laufen nicht nur die Einsteiger kopflos umeinander.

Return to Krondor

32 Bit-Rollenspiel



Die vorberechnete Animation wird eine Seltenheit bleiben - die meisten Grafiken entstammen der Echtzeit-Engine.

Drei Jahre mußten ins Land ziehen, bis die Fangemeinde des Rollenspiel-Hits Betrayal at Krondor endlich einen Nachfolger präsentiert bekommt. Als literarische Grundlage dient auch diesmal wieder die Riftwar Saga des bekannten Roman-Autors Raymond E. Feist. In einer Fantasy-Welt aus neun verschiedenen 3D-Szenarien, durch die sich der Spieler in Echtzeit bewegen kann, geht er auf die Suche nach den „Tränen der Götter", einer Art religiösem Artefakt. Die 3D-Echtzeit-Grafik nutzt die 32 Bit-Fähigkeiten von Windows 95 voll aus: Microsofts DirectDraw-, DirectSound- und Direct3D-Schnittstellen sollen der hochauflösenden Grafik-Engine die nötige Geschwindigkeit verleihen. Trotzdem wurde nach Aussagen von 7th Level das Hauptaugenmerk auf ein durchdachtes Rollenspielsystem gelegt. Über 75 verschiedene Zaubersprüche und Waffen sollen auch bei Puristen echtes RPG-Spielgefühl erzeugen. Alle Kämpfe finden in einer 3D-Umgebung mit verschieden einstellbaren Kamerawinkeln statt, es werden erstmals Seeschlachten stattfinden, und sogar Zeitsprünge sollen möglich sein. Geplant ist die Veröffentlichung noch im zweiten Quartal 1996.

Die Ritter der Kokosnuß

Kalte Ente!

Das hat uns gerade noch gefehlt: die Zusammenarbeit zwischen dem Spielehersteller 7th Level und der Nonsens-Maschine Monty Python war anscheinend so fruchtbar, daß jetzt nach Complete Waste of Time (siehe Bild) noch ein weiteres Ulk-Spiel daraus hervorgehen soll. Kein geringerer Stoff als „Die Ritter der Kokosnuß" (engl.: The Quest for the Holy Grail) soll demnächst in einem Adventure verbraten werden. Zusammen mit König Arthur und seinen Tafelrittern muß der Spieler das mittelalterliche England nach dem heiligen Gral absuchen. Neben Original-Filmaufnahmen werden in dem CD-ROM-Spiel auch Outtakes zu sehen sein, die im Film keinen Platz mehr fanden. Daß zu einem so ungewöhnlichen Film kein Adventure der üblichen Machart passen würde, ist klar. Deshalb werden sich die gewohnten Adventure-Puzzles mit einer Reihe kleiner Action-Games abwechseln, die beispielsweise den Kampf gegen den Schwarzen Ritter oder den Sturm auf die Franzosenburg nachstellen. Veröffentlicht werden soll das Spiel noch im Sommer dieses Jahres. Wenn ein Erfolg daraus wird, sollen bald weitere Titel unter dem Monty Python-Label erscheinen.



Aus der Zusammenarbeit zwischen 7th Level und Monty Python entstanden bereits zwei außergewöhnliche Spiele.

Nemesis - A Wizardry Adventure

Zwischenspiel





Nachdem Sir-Tech seine erfolgreiche Wizardry-Serie jetzt doch erst im Jahr 1997 mit Wizardry 8 fortsetzen will, wird zur Überbrückung der Wartezeit ein Adventure mit ähnlichem Hintergrund dazwischengeschoben. In Nemesis - A Wizardry Adventure steuert der Spieler keine Heldengruppe, sondern nur eine einzelne Spielfigur durch die verwunschenen Landschaften. Vor allem grafisch wird dabei einiges geboten, wie man an den ersten Spielbildern sehen kann. Ein genaues Erscheinungsdatum ist bis jetzt noch nicht bekannt.



Oliver Menne schreibt über Statistiken, Descent und Nina Hagen.

Zum Jahreswechsel wird man mit Auszeichnungen und Statistiken geradezu erschlagen. Auch auf dem Internet gab es natürlich eine Umfrage, in der die besten 100 Spiele des Jahres ermittelt wurden. Unter den Top Ten befinden sich heuer gleich vier Actionspiele, was wieder einmal überdeutlich unter Beweis stellt, wie wichtig und beliebt dieses Genre geworden ist. Der absolute Überflieger ist - nach Meinung der Websurfer - Interplays Descent. Das ist sicherlich nicht nur auf die überragende Technik, sondern auch auf die zahlreichen Level, die findige Computerfreaks in den vergangenen Monaten entwickelt und der Öffentlichkeit via Internet, CompuServe oder Mailbox zur Verfügung gestellt haben. So hält man ein Produkt dauerhaft am Leben!
Bei Adventures gehört deutsche Sprachausgabe mittlerweile zum guten Ton. Jetzt gehen aber viele Spielerhersteller dazu über, auch Actionspiele zu synchronisieren. Virgin konnte damit - quasi als Pionier - schon gute Erfahrungen sammeln, denn Creature Shock kommt mit der deutschen Stimme von Robert Redford einfach einen Tick besser. Gleiches versucht jetzt 7th Level, denn für Arcade America konnte Nina Hagen gewonnen werden. Mehr über die turbulenten Sprachaufnahmen und das Spiel lesen Sie in der nächsten Ausgabe.

Battle Cruiser 3000

Mit Take 2 durch die unendlichen Weiten des Weltalls

Mit Battlecruiser 3000 AD möchte Take 2 Interactive (Bureau 13, Hell, Millennia) dem Referenzprodukt Wing Commander den Rang ablaufen. Knapp vier Jahre Entwicklungszeit und über eine Million Dollar investierten die Newcomer aus New York in ihre Space Opera - und es hat sich anscheinend gelohnt! Als Commander eines „Battlecruisers" sind Sie verantwortlich für sieben einzigartige Computer- Systeme, fünf Schiffdecks, 125 Crewmitglieder und - das sollte wohl nicht unterschlagen werden - 225 Planeten! Sie sollten also nicht darauf achten, daß Ihr Sternenkreuzer ständig einsatzbereit bleibt, sondern müssen darüber hinaus hunderte von Missionen erfüllen. Was passiert beispielsweise mit Gefangenen? Welchen Nationen sollte man den Krieg erklären? Im Actionpart muß sich der Spieler mit 35 verschiedenen Schiffstypen und knapp 30 Waffensystemen „auseinandersetzen". Außerdem müssen Sie in waghalsigen Bodenmissionen schutzlose Städte vor furchterregenden Widersachern verteidigen. Kurzum: durch das starke Gameplay und die geniale Handlung hat Battlecruiser 3000 AD das Zeug zu einem echten Klassiker. Wir warten schon gespannt auf die Vollversion, die noch im Frühjahr erscheinen soll!



Auf der linken Hälfte dieses Planeten ist es im Augenblick Nacht. Selbst auf solche Details wurde bei Battlecruiser 3000 AD geachtet.



Während einer Schlacht im Weltall erhalten Sie detaillierte Berichte von Ihren Offizieren über den Status Ihres Kreuzers.

Manic Karts

Super Karts in SVGA

Manic Karts ist der offizielle Nachfolger von Super Karts. Neue Rennstrecken, einige nette Optionen und eine angenehm schnelle SVGA-Engine (vorausgesetzt man besitzt mindestens einen Pentium 90) machen Manic Karts zu einem völlig neuen Erlebnis. Erscheinen wird das Rennspektakel im März zum sensationellen Preis von knapp 50 Mark!





Manic Karts verfügt über wunderschöne SuperVGA-Grafik. Ein schneller Rechner wird dadurch jedoch zwingend notwendig.

Necrodome

Nachfolger zu Cyclones



Am Steuer eines futuristischen Rennwagens hetzen Sie bei Necrodome durch die verschiedenen Arenen.



Waffensysteme gibt es bei Necrodome en masse: welcher Raketentyp darf es denn sein?

Im Auftrag von Mindscape entwickelt Raven Software (Cyclones, Hexen) das Actionspiel Necrodome. Das Szenario wirft den Spieler in eine post-apokalyptische Zukunft, in der sich die Innenstädte auf der ganzen Welt in überdimensionale Arenen verwandelt haben. Täglich wird hier der „Champion of the Necrodome" ermittelt, der dann - als Belohnung - alle Vorzüge der immer noch bestehenden oberen Gesellschaftsschicht genießen kann. Zugelassen ist bei diesem Kampf um Ruhm und Ehre alles, was sich an einem Wagen anbringen läßt - denn nur mit einem Fahrzeug ist man zur Teilnahme berechtigt!
Erscheinen wird Necrodome definitiv für Windows 95. Unsicher ist hingegen noch, ob Raven sich zu einer Multi player-Version (acht Spieler sind momentan im Gespräch) durchringen kann. Im Sommer 1996 wissen wir mehr!

Silencer

Plattformspiel von SSI

SSI war bislang ausschließlich für Strategie- und Rollenspiele bekannt. Jetzt entwickeln die Kalifornier, die nun schon seit geraumer Zeit zum Softwaregiganten Mindscape gehören, ein Plattformspiel. Ein Plattformspiel? Silencer ist natürlich mehr, denn Sie schlüpfen in die Rolle eines Spezialagenten, der im Auftrag seines Unternehmens (das sich natürlich im Laufe des Spiels ändern kann - es kommt nur auf die Bezahlung an) diverse Missionen ausführt. Der Clou: Silencer wird auch Online bzw. über Netzwerk spielbar sein, so daß Sie sich mit anderen „menschlichen" Spionen verbünden bzw. diese auch bekämpfen können. Erscheinen wird Silencer im Sommer 1996 für Windows 95!

Zumindest in puncto Grafik wirkt Silencer ein wenig altbacken, auch wenn sich die tollen Licht- bzw. Schatteneffekte durchaus sehen lassen können.





NCAA Champion

Nachwuchstalent von GTE Entertainment

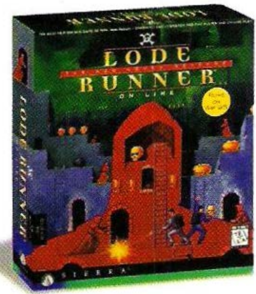
GTE Entertainment bringt im Frühjahr NCAA Champion Basketball. Über 100 verschiedene Würfe und rund 4500 Spieleranimationen sollen das Spiel zum absoluten Überflieger machen. Darüber hinaus wurden alle Hallen der insgesamt 64 Teams per SGI in 3D gerendert und eine „intelligente Kamera" in das Spiel integriert - so spielen Sie immer im Mittelpunkt des Geschehens.



NCAA Champion Basketball kann durch viele technische Spielereien, wie die Spiegeleffekte auf dem Hallenboden, überzeugen.

Lode Runner Online

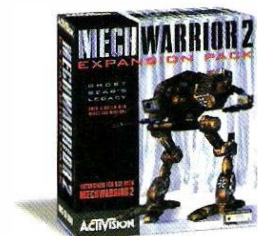
Jetzt auch für zwei Spieler



Für Windows 95 erscheint jetzt eine 2-Spieler-Version von Lode Runner. Per Modem oder Netzwerk können Sie die Mad Monks nun auch zu zweit durch 150 neue Level hetzen. Wenn Sie aber lieber alleine die Dungeons unsicher machen wollen, dann können Sie sich mit den 30 völlig neuen Single-Player-Missionen vergnügen oder auch einen der zahlreichen Original-Level spielen, die selbstverständlich alle auf der CD-ROM enthalten sind.

Mech Warrior 2

Inclusive Netmech

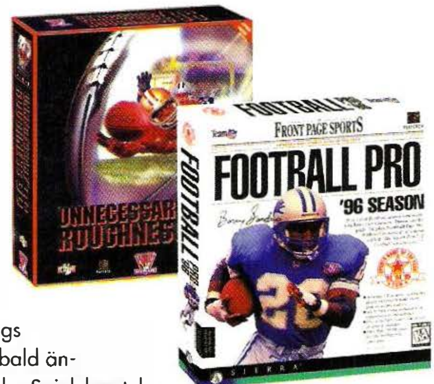


Activision entwickelt in Zukunft ausschließlich für Windows 95. Aber auch aktuelle Produkte werden für das neue Betriebssystem umgesetzt. Besonders interessant ist da natürlich Mechwarrior 2, das nun zusammen mit NetMech für Windows 95 auf den Markt kommt. Acht Spieler können sich nun in die martialischen Kampfroboter schwingen und gegeneinander antreten. Auffällig ist dabei, daß die SVGA-Engine deutlich verbessert wurde: ein Pentium 90 ist aber trotzdem noch ein Muß! Darüber hinaus erscheint mit Ghost Bear`s Legacy das erste Expansion Pack. Die zwölf neuen Missionen kann sich wohl kein Fan entgehen lassen.



Nur die Menüs erscheinen im Fenster. Wenn`s zur Sache geht, schaltet MW2 in den Vollbildmodus um.

Angespielt



Obwohl American Football durch die ausführlichere Berichterstattung im deutschen Fernsehen immer mehr an Attraktivität gewinnt, gehört man als Fan doch eher einer Minderheit an. Allerdings kann sich das sehr bald ändern, denn zahlreiche Spielehersteller bringen zum Auftakt der Saison 1996 aktuelle Versionen ihrer Football-Simulationen auf den Markt. Mit verbesserter Engine, neuen Animationen und aktuellen Mannschaftsdaten ringt Front Page Sports Football Pro (Sierra) um die Gunst des Kunden. Das gilt natürlich auch für Unnecessary Roughness 96 (Warner Interactive), in dem Star-Kommentator Al Michaels wieder lockere Sprüche zum besten gibt. Völlig neu auf den Markt kommt NFL Quarterback Club 96 (Acclaim), das aber bis zum Redaktionsschluß noch nicht vorlag.

Simulationen & Rennspiele & Flugsimulationen

Harald Wagner wundert sich über Schwingungen im Softwaremarkt



Hatten wir vor zwei Monaten noch eine wahre Flut von Autorennspielen, gibt es nun eine verhältnismäßig hohe Zahl von Echtzeitstrategiespielen. Darf man den Terminplänen der Softwarehersteller glauben, werden uns in wenigen Monaten jede Menge Flugsimulationen ins Haus stehen. Bald nach dem unglaublichen Erfolg, den Wing Commander IV haben wird, wird es viele Neuerscheinungen in diesem Genre geben usw.

Dieses Phänomen ist nicht nur auf dem Softwaremarkt zu beobachten und scheint eine wichtige Faustregel im Marketing zu sein. Cleverness muß man den betroffenen Firmen dennoch nicht bescheinigen, denn Fans von Rennspielen würden sich sicherlich gerne jedes halbe Jahr ein aktuelles Spiel zulegen und nicht einmal im Jahr aus einer großen Anzahl das vermeintlich Beste auswählen, um bis zur nächsten Rennspielflut versorgt zu sein. Immerhin haben einige Firmen diesen Gedankengang begriffen und versorgen die dürstenden Spieler unabhängig von diesen Gezeiten mit Zusatzdisketten - allerdings sind fast alle Spiele zu diesem Zeitpunkt längst veraltet, so daß dem Spieler wieder nichts anderes übrigbleibt als ein teures, aber technisch natürlich auch besseres Produkt zu kaufen. Aber so ist nun mal das Schicksal eines spielebegeisterten PC-Besitzers.

Air Warrior 2

Zweiter Teil von Interactive Magic

Für den seit langem erwarteten und seit kurzem auch von Interactive Magic angekündigten Flugsimulator Air Warrior 2 stehen endlich auch ein paar Daten fest: Insgesamt 25 verschiedene Flugzeuge aus fünf Ländern kann man fliegen, jeweils eingebettet in eine von über 100 Missionen des Ersten und Zweiten Weltkrieges sowie des Koreakrieges. Trotz realistischer Flugmodelle und Windowsoberfläche soll die Simulation eher den Actionfan als den Hobbypiloten ansprechen. Unterstützt werden Einzelspieler-, Modem- und Onlinekonfigurationen.



Air Warrior 2 wird von vielen sehnsüchtig erwartet: die Grafik macht schon einen guten Eindruck.

Advanced Tactical Fighters

Dogfight mit Stealth-Jägern

Simulationen von Flugzeugen der nächsten Generation wird Advanced Tactical Fighters von Origin dem Spieler näherbringen. Nahezu unsichtbare, schnelle, sehr wendige und damit auch schwierig zu steuernde Flugzeuge stehen zur Auswahl: der Stealth-Jäger F-117, der Bomber B-2, das Vectorflugzeug X-31, der Harrier-Nachfolger ASTOVL und einige mehr sollen so realistisch wie möglich abgebildet werden. Hat man sich erst an die Steuerung der Ungetüme gewöhnt, kann man sich in Dogfight- und Bodenmissionen vergnügen.

F-16 Fighting Falcon

Mit Netzwerkunterstützung

Die Programmierer des legendären TFX sind auch verantwortlich für Interactive Magics neuestes Kind, F-16 Fighting Falcon. Die zeitgenössische Luftkampfsimulation soll zeigen, daß auch ein grafisch anspruchsvolles Spiel (Auflösung 800*600, Gouraud-geshadede Landschaften) schnell genug für Netzwerkverbindungen ist. Mit dem realistischen Flugmodell und zahlreichen Steuerungsmöglichkeiten ist Fighting Falcon für Profis gemacht, obwohl auch ein voraussichtlich sehr einfacher Quickstart-Arcade-Modus integriert ist. Auch F-16 Fighting Falcon unterstützt Einzelspieler-, Modem- und Netzwerkspiele.



Die zweite Simulation von Interactive Magic: F-16 Fighting Falcon.

Soviet Strike

Helikopter-Action

Electronic Arts will mit der actionlastigen Hubschraubersimulation Soviet Strike den Comanches und Apaches das Fürchten lehren. Weitergehende Informationen waren leider nicht aufzutreiben, die Screenshots jedenfalls wirken äußerst appetitanregend.



Electronic Arts will sich auch im Bereich der Helikoptersims breit machen. Nach AH64D Longbow erscheint Soviet Strike.

Falcon 4.0 für Windows 95

Verzögerung wegen Star Trek

Spectrum Holobytes jüngste Entwicklung des Falcon wird unter Windows 95 Einstand halten. Die Veröffentlichung des vierten Teils der populären Flugsimulation, seit langer Zeit angekündigt, wird sich durch die aufwendige Windows-Umsetzung und die Programmierarbeiten an den Star Trek-Projekten (Generations, Preview in dieser Ausgabe) nochmals verzögern, Mitte des Jahres soll die Hardcore-Simulation jedoch verfügbar sein. Wenn alles klappt, können wir Ihnen in der nächsten Ausgabe schon ein Preview präsentieren.

WiSims & Strategie & Denkspiele

Petra Maueröder zum Thema „Beta-Testfahrten"



Nobody is perfect, Irren ist menschlich und Fehler macht jeder mal. Während sich die Jungs von der Telekom zu diesem Zweck den Neujahrstag aussuchten, erlebte MicroProse sein Waterloo schon einige Tage vorher. Grund: Der nicht nur von uns hochgepriesene Grand Prix Manager rollte trotz einiger deftiger Bugs vom Band - auch in der deutschen Version, wie sie rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft ausgeliefert wurde. Ein Syndrom, das z. B. auch verdrossene Stonekeep-Käufer kennen dürften. Unrealistische Renn-Ergebnisse, Bildschirm-Texte, die nicht ins Fenster passen, ominöse Boxenstops - eine Fundgrube an Mängeln tat sich da den Nachwuchs-Briattorres auf. Derweil wir uns auch privat mit der (fast) fehlerfreien englischen Review-Version vergnügten, standen bei MicroProse die Telefone nicht mehr still. Abhilfe ist bereits in Sicht: Ab Anfang Februar soll ein umfangreiches kostenloses Update vorliegen, das Sie selbstverständlich auch auf der Cover-CD-ROM der nächsten Ausgabe finden werden.



Die vom Grand Prix Manager berechneten Zeiten für die Pitstops schlagen selbst die Mannen von Ferrari problemlos.

Fantasy General

SSI regt die Phantasie an

Nach dem nur mäßig innovativen Panzer General 2 wird SSI im Lauf dieses Jahres mehrere Spin-Offs der populären Serie veröffentlichen, die auf der gleichen Engine beruhen und daher ein ähnliches Interface aufweisen. Noch im ersten Quartal 1996 soll Fantasy General erscheinen: In der Rolle eines von vier Fantasy-Feldherren kommandiert man bis zu 140 unterschiedliche Einheiten über die Hexagon-Felder. Besonders reizvoll: Einige Figuren beherrschen mächtige Zaubersprüche, die allerdings erst sukzessive erlernt werden müssen.



Rollenspiel-ähnliche Charakterwerte beeinflussen die Gefechte.



Die Benutzeroberfläche entspricht den Panzer General-Spielen.

Mag

Film ab, Kamera läuft!

Mag (ehemals Fairplay) heißt die neue Wirtschaftssimulation von Greenwood Entertainment, die sich mit dem Alltag in der Redaktion eines Computerspiele-Magazins auseinandersetzt. Für die mehrminütige Introsequenz verwandelten sich die Büros der PC Games für einen Tag in ein Filmstudio. Das Ergebnis können Sie ab März 1996 bewundern: Bei der Verteilung der Rezensionsmuster, chaotischen Redaktionskonferenzen und „Overnight"-Dauertests werden die gängigsten Klischees auf's Korn genommen. Zusätzliches Schmankerl: Zum ersten Mal gibt Kult-Leserbrief-Onkel Rainer Rosshirt ein Exklusiv-Interview über sein Leben und Wirken. Der Review zu Mag folgt in der nächsten Ausgabe!

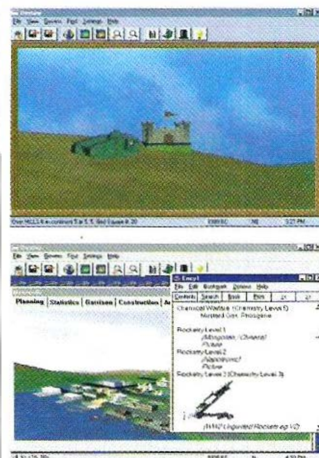


„Regisseur" und Entwickler Holger Kuchling (links) überwachte die Dreharbeiten für Mag.

Destiny

Schicksalsträchtig

Eine hochauflösende Mischung aus Civilization, SimCity 2000 und Populous - so läßt sich Destiny von Bill Stealeys Label Interactive Magic umschreiben. Als gottähnliche Macht beeinflussen Sie in Echtzeit oder rundenweise den Werdegang eines Volkes von der Steinzeit bis ins 21. Jahrhundert. Die Besonderheit: Sie können Ihr gerendertes Reich nicht nur aus der Vogelperspektive beobachten, sondern wie in einem 3D-Actionspiel darin umherspazieren. Diverse Szenarien, Netzwerk- und Modem-Optionen, eine Online-Enzyklopädie und Einbindung in Windows 95 machen Destiny zu einem ernstzunehmenden Konkurrenten für Sid Meiers Civilization 2000.



In der Enzyklopädie werden wichtige Entwicklungen aufgelistet.

Telegramm

+++ Wer's immer noch nicht in seiner Sammlung hat, sollte jetzt zuschlagen: In der „SimCity 2000 CD-Collection" sind der Maxis-Bestseller SimCity 2000, das Urban Renewal Kit zum Konstruieren beliebiger Gebäude und die Szenario Disk Volume 1: „Große Katastrophen" enthalten. +++ 45 Szenarien, Mission-Editor, Hunderte von kurzen Video-Sequenzen, ein Tutorial sowie eine reich bebilderte Datenbank sind die Highlights der „Harpoon 2 Deluxe Multimedia Edition", die zu allen bisher erschienenen Battle-Sets für das einarbeitungsintensive Marine-Strategiespiel von Three-Sixty kompatibel ist. +++ Die größten Hits von Sid Meier (Colonization, Civilization, Railroad Tycoon, Pirates! Gold) gibt es jetzt auch komplett als erschwingliche Compilation zu kaufen. Fragen Sie Ihren Händler nach den „Sid Meier Classics"! +++ Ikarion aus Aachen bastelt an einer Windows-Version von Hattrick mit dem sinnigen Titel „Hattrick Wins". Unter anderem wird die Benutzeroberfläche komplett überarbeitet. Release: August 1996! +++ „Battleground: Ardennes" bildet den Auftakt für eine neue Strategiespiel-Reihe von empire. Aufgrund der hohen Komplexität wird bereits die erste Folge ins Deutsche übersetzt. Aus diesem Grund verschieben wir den ursprünglich geplanten Review auf die Ausgabe 3/96. +++ Der Formel 1-Manager von Software 2000 nimmt konkrete Formen an. Noch immer hüllen sich die Nordlichter in geheimnisvolles Schweigen, was das prominente „Maskottchen" ihrer Wirtschaftssimulation anbelangt. Fest steht allerdings, daß das Programm im April 1996 auf den Markt kommt. +++

Multimedia & Online & Hardware



Herbert Aichinger lehrt uns, warum wir unter den Vereinigten Amerikanischen Unwettern leiden.

Schneechaos in Washington, Überschwemmungen im Mittleren Westen. Kaum ein Land hat in so schöner Regelmäßigkeit unter Stürmen, Überflutungen und Erdbeben zu leiden wie die USA. Doch auch kaum ein Land ist so gut darauf vorbereitet: Bereits seit langem statten Arbeitgeber die Wohnzimmer ihrer Angestellten mit PCs und Modem aus. Wer nicht unbedingt ins Büro muß, kann seine Arbeit daheim erledigen, lange Autofahrten und Staus werden reduziert. Sind nun aber durch die Unwetter fast alle Arbeitnehmer gezwungen, zu Hause zu arbeiten, erzeugt dieser Umstand einen gigantischen Stau: Die Arbeit von Millionen Amerikanern in Unternehmensnetzwerken und dem Internet legt diese völlig lahm, sogar in Europa und Asien sind Antwortzeiten von mehreren Viertelstunden zu beobachten. Die heißgeliebte Telekom verschweigt in ihrer allgegenwärtigen Highway-Werbung diesen Umstand, dennoch trägt sie nicht eben wenig Schuld daran. Die deutschen Highwayleitungen sind derart dünn gesät, daß sogar die Einweihung eines kurzen Teilstücks wie ein Staatsakt gefeiert wird. Das selbstgefällige Monopolunternehmen sollte seine Einnahmen nicht in Werbung, sondern in den Ausbau des zukunftsträchtigen Information-Highways investieren - so könnte auch bei Regen das Internet seine wertvollen Dienste verrichten.

Selbst ist der Mann

Do it youself auf CD-ROM

Hilfe zur eigenen Beschäftigung im Heim findet man auf „Do it yourself", der CD-ROM für Heimwerker des Fachblattes „Selbst ist der Mann". Neben einem multimedialen Heimwerkerlexikon mit 1.400 Stichworten finden sich auch 45 Baupläne für Möbel, Spielzeug oder Wohnungsaccessoires mit ausführlichen bebilderten Anleitungen, ein Heimwerkercomputerspiel darf natürlich auch nicht fehlen. Wer an der CD-ROM interessiert ist, kann sie für 53,90 DM (Verrechnungsscheck) bei „Selbst ist der Mann", Industriestr. 16, 50735 Köln käuflich erwerben, oder eine von fünf CD-ROMs bei Computec Verlag, PC Games, Kennwort Selbst ist der Mann, Isarstr. 32-34, 90451 Nürnberg gewinnen.



salaction, Adenauerallee 10, 20097 Hamburg

Auch Hobby-Schreiner und Bastler benötigen nun einen PC: Für nahezu alle Themen rund ums Heim hat die „Selbst ist der Mann"-CD brauchbare Tips.

Science Fiction

Wer ist Odo?



Natürlich darf in einer Science-Fiction-Enzyklopädie auch die Entstehungsgeschichte von Darth Vader nicht fehlen.

Grolier´s Science Fiction Encyclopedia ist ein umfassendes Nachschlagewerk für SF-Interessierte. Hintergrundgeschichten zu SF-Figuren, Filmen und Fernsehserien, aber auch zu Buchautoren und Schauspielern werden ansprechend und informativ dargestellt. Dabei setzt die Multimedia-CD-ROM mehr auf Hypertext als auf übertriebenen Einsatz von Quicktime-Animationen. Die sehr ausgewogene CD-ROM wird von Bomico vertrieben und kostet stolze 99,95 DM.

Erste Hilfe per Telefon

Unabhängige 24-Sunden-Hotline

Wer seinen Rechner selbst zusammengebastelt oder bei einem der großen Hardwareanbieter gekauft hat, weiß ein Lied über die Serviceleistungen der Meister Händler zu singen. Um nicht bei jedem Problem gleich einen teuren Spezialisten konsultieren zu müssen, gibt es nun die Möglichkeit, über die Telefonnummer 0190 - 89 89 89 (Kosten: 3,60 DM/Minute) rund um die Uhr zu den Bereichen Betriebssysteme, Internet, CD-ROM, Drucker oder Modem jeweils einen Experten zu erreichen. Laut Anbieter ComputerTelefon-Service CTS Petersen & Partner OHG verlängern keine Warteschleifen, Weiterschaltungen oder Bandabspielungen die Verbindung, lediglich die gesetzlich vorgeschriebene 10-Sekunden-Warnung muß in Kauf genommen werden.

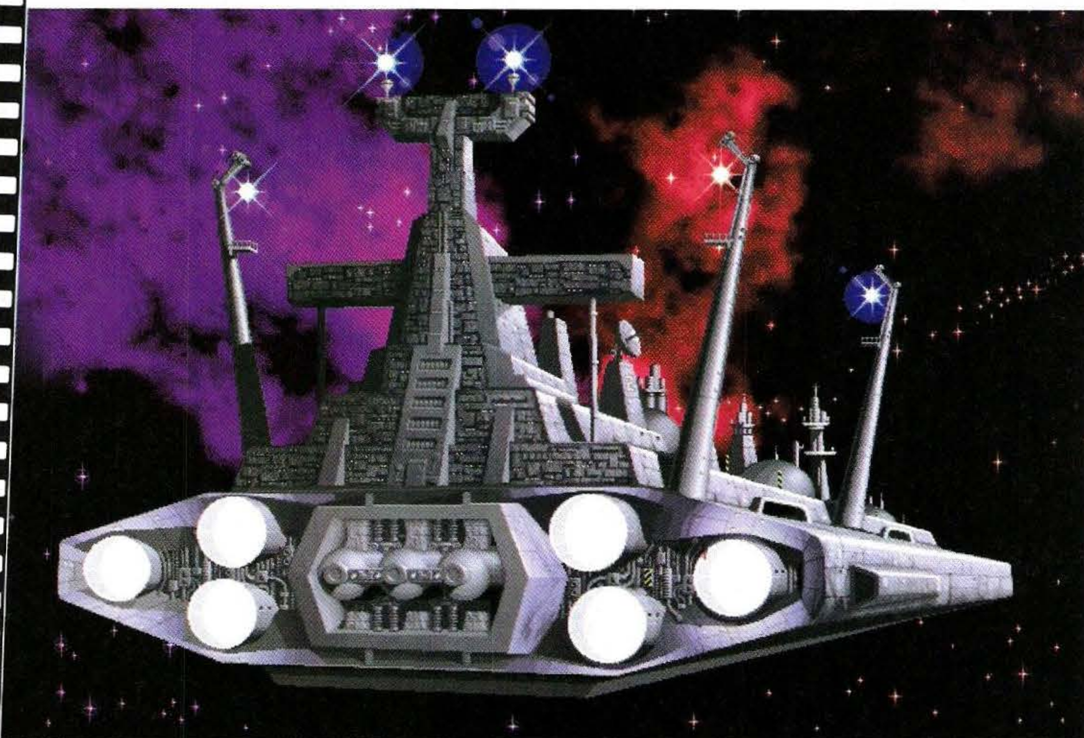
Europe Online

Europa ist Online

Der Onlinedienst von Burda und Europe Online S.A. geht in die vollen. Nach der verlängerten Einführungsphase sind nun die meisten Inhalte nicht mehr kostenfrei, die Gebühren standen zum Redaktionsschluß jedoch noch nicht fest. Die vor allem im Nachrichtenbereich starken Dienste sind über das Internet (http://www.europeonline.com) zu erreichen, wer noch keinen Provider hat, kann unter der bundeseinheitlichen Telefonnummer 19553 die entsprechenden Europe Online-Dienste nutzen. Zugang und E-Mail-Adresse sind ab sofort unter 0130/823 250 erhältlich. Burda investiert darüber hinaus u. a. in FocusOnline (http://www.focus.de), den digitalen Reiseplaner TraXXX (http://www.traxxx.de) sowie in einen Studententreff (http://www.uni-online.de).



Um den vollen Funktionsumfang von Europe Online zu genießen, ist unbedingt Netscape 2.0 notwendig.



Hausbesuch bei Adventure Soft

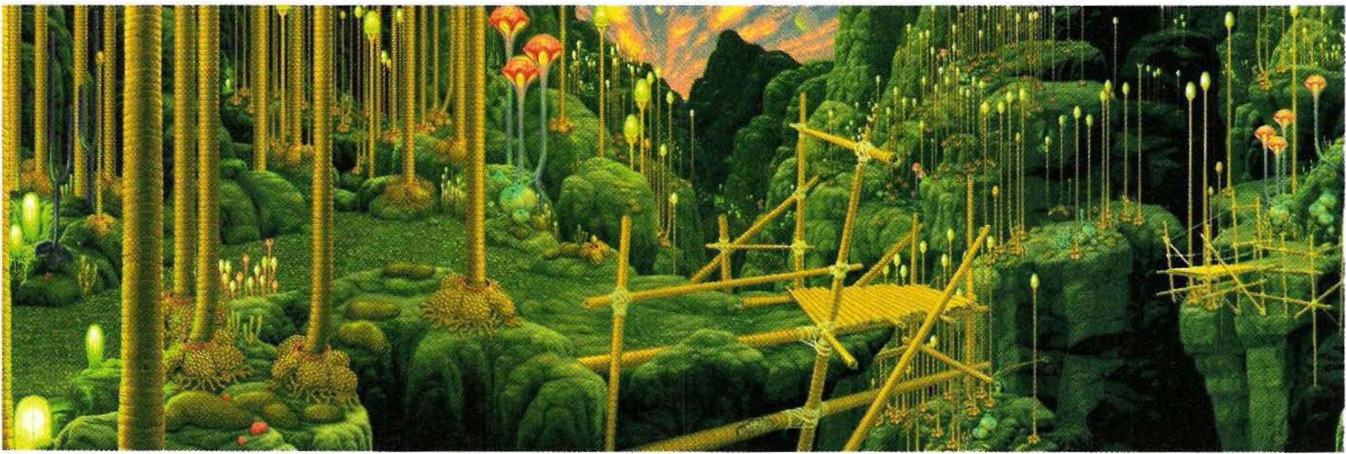
Planet Hollywood

Simon the Sorcerer gibt es wirklich! Er ist 21 Jahre alt, ca. 170 cm groß, ziemlich schüchtern, hat schulterlange schwarze Haare, geht selten vor fünf Uhr morgens ins Bett und heißt in Wirklichkeit Simon Woodroffe. Woher wir das wissen? Wir durften den Designer der beiden Simon-Adventures und seine Eltern im trauten Heim in Birmingham besuchen und zeigen weltexklusiv die ersten Bilder und Animationen des nächsten Adventure Soft-Spiels „Greetings from Planet Earth". Außerdem nur in PC Games: Alles Wissenswerte zu Simon the Sorcerer 3!

Von Petra Maueröder

Wer über die Schwelle der Woodroffe'schen Villa in einer der nobelsten Gegenden Birminghams schreitet, betritt ein Stück heile Welt. Denn hier lebt und arbeitet eine englische Bilderbuch-Familie, die genau den gängigen Klischees entspricht, wie man sie uns in der Schule immer glauben machen wollte: Der Tee (natürlich mit Milch und löffelweise Zucker) wird noch pünktlich um fünf Uhr gereicht, es gibt ein anheimelndes Wohnzimmer mit offenem Kamin und einen gepflegten großen Garten, über dessen Rasen im Sekundentakt possierliche Eichhörnchen flitzen. Von seinem Arbeitszimmer aus überwacht Daddy Michael Woodroffe als Produzent die Geschicke des Labels Adventure Soft - wahrlich kein Unbekannter in diesem Metier: Etliche Accolade-Spiele (u. a. die Kult-Adventure-Serie um die Horror-Braut Elvira) und viele Videospiel-Umsetzungen gehen auf sein Konto.
Die Engine und die Benutzeroberfläche der Spiele werden von Alan Bridgman in Bristol programmiert. Das komplette Design, sprich: Idee, Puzzles und alle Dialoge, stammen aber von Simon Woodroffe, der inzwischen ein eigenes Appartement in Birmingham bezogen hat. Im Gespräch unter vier (später sechs) Augen verriet uns Simon bislang noch nirgends veröffentlichte Details zu seinen neuesten Projekten.

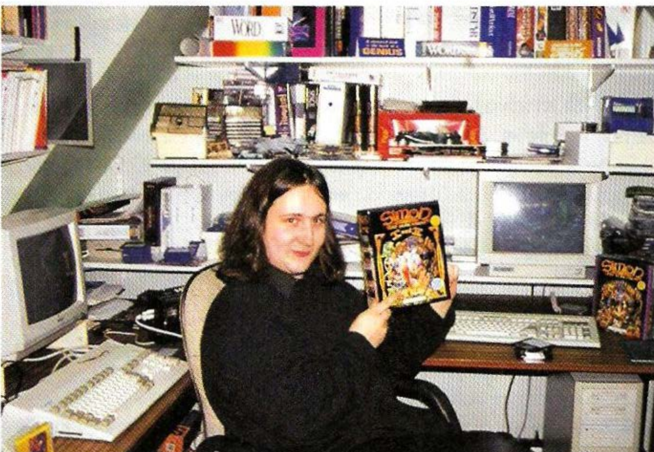
PCG: Nach Bestsellern wie Simon the Sorcerer 1 und 2 hätten wir eigentlich einen dritten Teil erwartet...

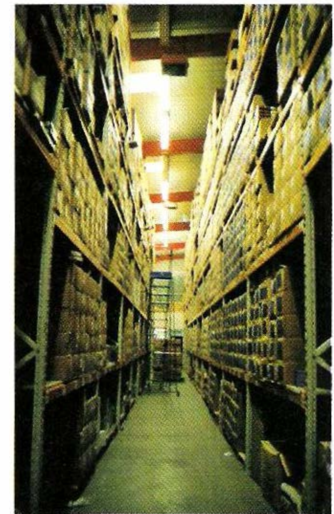

An diesem horizontal scrollenden SVGA-Hintergrundbild für Greetings from Planet Earth hat ein Adventure Soft-Grafiker rund zwei Monate gearbeitet.

SW: *Ich glaube, die Grafiker hätten mich gelyncht, wenn sie schon wieder monatelang Simons und Sumpflinge in allen möglichen Variationen animieren müßten. Auch ich war in Sachen Simon the Sorcerer ziemlich ausgepowert und wollte mal etwas völlig Neues machen - mit anderen Charakteren und einem frischen Szenario. Außerdem wäre bei den Spielern der Eindruck entstanden, daß wir nur Simon-Adventures und sonst nichts anderes produzieren können. Auf diesen „Oh no, schon wieder eine King's Quest-Fortsetzung"-Effekt kann ich gut verzichten. Unser neues „Baby" werden wir aller Voraussicht nach „Greetings from Planet Earth" (GFPE) nennen. Es ist eine Art Space Comedy Adventure, allerdings keine Parodie im Stil von Space Quest oder Space Bucks. Trotzdem haben wir eine Menge Anspielungen auf Science Fiction-Filme und -Bücher eingebaut.*

PCG: Zum Beispiel?
SW: *Star Wars, Star Trek, Hitchhiker's Guide to the Galaxy, Aliens und etliche TV-Serien.*

PCG: Um was geht's konkret bei GFPE?
SW: *Held der Story ist der Außerirdische Feeble, der für das „Galaktische Verunsicherungs-Ministerium" arbeitet. Sein Job ist es, diese seltsamen Symbole in Kornfeldern zu hinterlassen, die vor allem hier in England eine regelrechte Hysterie ausgelöst haben. Eines Tages will er nach getaner Arbeit zu seinem Stützpunkt zurückkehren, gerät aber in einen Meteoritenhagel und kollidiert mit einem Asteroiden. Es kommt zu einem Zusammenstoß mit der Raumsonde Voyager 2, die bekanntlich die „greetings from planet earth" der NASA an potentielle Außerirdische übermitteln soll. Durch diesen Vorfall bekommt er mächtigen Ärger mit dem „Ministerium", das die Bevölkerung unterdrückt und mit Hilfe von Kameras überwacht - eine Situation wie in George Orwells 1984. Die Bürger werden zur Einnahme von Pillen gezwungen, die sie in einen glücklichen Zustand versetzen, bei Feeble allerdings den Verlust seines Gedächtnisses bewirkt haben. Deshalb muß er selbst grundlegende Dinge ständig in seiner Datenbank nachschlagen. Feeble gelingt es, den Einfluß der Medikamente zu brechen und lernt Dolores kennen, die für die Rebellen kämpft und mit der er sich verbündet. Ab diesem Zeitpunkt eifert Feeble seinem großen Vorbild James Dean nach, der im örtlichen Zoo zusammen mit anderen Lebewesen ausgestellt wird. James Dean stammt von der Erde, wo paradiesische Zustände herrschen: Die Menschen hören Rock'n'Roll-Musik und trinken literweise Bier. Seine Mitstreiterin Dolores muß man sich im Grunde wie „Tank Girl" vorstellen - respektlos und draufgängerisch. Feeble landet im Gefängnis und macht dort die Bekanntschaft eines vorwitzigen, aber unberechenbaren Wach-Roboters namens Sam, der bis an die Zähne bewaffnet ist und ihm bei der abschließenden Flucht hilft.*


Simon ist stolz auf den Riesenerfolg seiner ersten beiden Adventures.


Beim englischen Distributor PDQ warten Tausende von Simon the Sorcerer-Spielen auf ihre Auslieferung. In Deutschland hat die Obertshausener Firma Sunflowers (u. a. Aufschwung Ost) die Übersetzung und Synchronisation übernommen. Außerdem gibt es inzwischen Umsetzungen ins Italienische, Französische, Spanische und Hebräische (!). Eigens für den amerikanischen Markt wurde sogar eine spezielle US-Fassung des Spiels programmiert.

PCG: Luke Skywalker, Prinzessin Leia und R2-D2 lassen grüßen...
SW: *Ja, das ist durchaus beabsichtigt. Aber es wird mit*

Sicherkeit keine Romanze à la Krieg der Sterne geben.

PCG: Was wird sich an der Grafik und am Interface ändern?

SW: *Da wir in Zukunft vertikal und horizontal stufenlos scrollende, bildschirmfüllende SVGA-Szenarien einsetzen, mußten wir die Steuerung völlig umkrempeln. Feeble besitzt eine Funkuhr, die auf Sprache reagiert und Gegenstände aufnimmt. Mit der rechten Maustaste wechselt man zwischen Tätigkeiten wie Reden, Öffnen oder Anschauen. Das Inventory wird im Bedarfsfall automatisch auf den Bildschirm gezaubert. Für ungeduldige Spieler haben wir eine optionale Teleport-Funktion eingebaut, mit der sich Feeble augenblicklich von einem Ort zum anderen beamen kann. Alles in allem sind es genau 84 Schauplätze und etwa 400 HiRes-Fullscreen-Grafiken.*

PCG: Ist GFPE eher für Einsteiger oder Profis gedacht?

SW: *Den Schwierigkeitsgrad von GFPE habe ich etwas niedriger angesetzt als bei Simon 2. Er liegt in etwa auf dem Niveau von The Dig - auch vom Umfang her. Allein für die Szene auf dem Gefängnis-Raumschiff, die etwa 10 % des gesamten Spiels ausmacht, gibt es ein 50-seitiges Script mit all den Multiple Choice-Gesprächen und Puzzles. Wenn alles klappt, erscheint GFPE noch vor Weihnachten 1996, und zwar ausschließlich auf PC CD-ROM für Windows 95.*

PCG: Glaubst Du denn, daß bis dahin die meisten Spiele-Freaks auf Windows 95 umgestiegen sind?

SW: *Wenn nicht, dann ist GFPE ein Grund, dies nachzuholen.*

PCG: Auf welchem System programmiert Simon „the sorcerer"?

SW: *Auf einem Pentium-Notebook! Ich stehe meistens sehr spät auf, weil ich erst nachts ab 23 Uhr aktiv werde. Dann sitze ich gemütlich in meinem Bett, habe den Computer auf dem Schoß und hacke meine Ideen in die Tastatur. Gegen fünf Uhr morgens schalte ich das Licht aus und komme meist erst zum Mittagessen wieder aus den Federn gekrochen. (Einwurf von Mike Woodroffe: „In Wirklichkeit ist er ein Vampir!")*

PCG: Wird es jemals ein Simon the Sorcerer 3 geben?

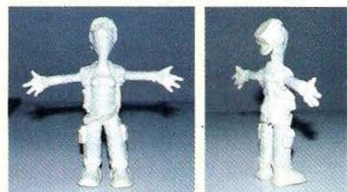
SW: *Mit Sicherheit. Ein mögliches Grundkonzept liegt bereits fix und fertig in der Schublade. Natürlich existiert bis jetzt noch keine einzige Hintergrund-Grafik oder Animation - GFPE hat absolute Priorität.*

United Artists of Adventure Soft



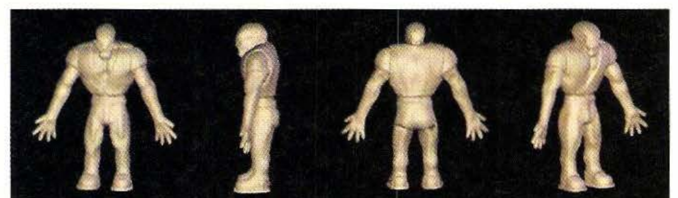
Neun Herren und drei Damen im Alter zwischen 18 und 32 Jahren bilden die künstlerische Abteilung von Adv. Soft.

In Newcastle upon Tyne an der Nahtstelle zu Schottland (etwa drei Stunden Bahnfahrt von Birmingham entfernt) arbeiten mittlerweile zwölf Grafiker für Adventure Soft - allesamt Absolventen berühmter Kunst-Akademien und Universitäten in Newcastle. Da mit Greetings from Planet Earth und Simon 3 der Übergang von VGA- auf SVGA-Grafik vollzogen wird, haben die Grafiker nach dem letzten Feinschliff an Simon 2 ein halbes Jahr lang mit den unterschiedlichsten Techniken experimentiert.





Um sich ein plastisches Bild von den künftigen Hauptdarstellern machen zu können, wurden Feeble, Dolores und ein Gefängnis-Insasse mit einer FIMO-ähnlichen Knetmasse modelliert. Die Figuren sind zwischen 20 und 40 cm groß, wobei selbst kleinste Details (z.



B. Jeansnähte oder die winzigen Schnürsenkel von Dolores' Kampfstiefeln) liebevoll herausgearbeitet sind. Anschließend wurden die Modelle mit Hilfe einer speziellen Scanner-Apparatur Millimeter für Millimeter digitalisiert - ein mühseliger Prozeß, der zwar perfekte Resultate liefert, aber unverhältnismäßig lange dauert.

Eine andere Methode basiert auf handgemalten Bildern auf Wasserfarben-Basis. Das Artwork auf der Verpackung von Simon 1 ist ein Beispiel für diese Technik, die ebenfalls zuviel Zeit in Anspruch nimmt - schließlich muß das fertige Bild noch am PC nachbearbeitet werden.



Schließlich entschied man sich für einen Mix aus traditionellen und modernen Verfahren. Zunächst wird eine handgezeichnete, möglichst detaillierte Schwarzweiß-Skizze angefertigt und eingescannt. Am PC rendert man nun - je nach Szenario - entweder komplette Kulissen oder kleinere Objekte (z. B. rotierende Sonden oder technische Apparaturen) mit 3D-Studio und belegt sie später mit Bitmap-Texturen. Vor allem bei Wäldern und anderen natürlichen Umgebungen sind die Adventure Soft-Grafiker aber nach wie vor auf „Handarbeit" angewiesen und die meiste



Diese Skizze diente als Vorlage für die fertige Grafik auf der Seite gegenüber.

PCG: Kannst Du schon etwas von der Handlung verraten?
SW: *Die Story beginnt da, wo Teil 2 aufgehört hat. Simon wird im Laufe des Intros in „Simon-Dog" verwandelt, der zwar sprechen, aber nichts mitnehmen kann. In der ersten Phase der Story wird es darum gehen, seinen Kumpel, den Sumpfling, zu finden und ihn von der neuen Identität zu überzeugen. Der Sumpfling hat übrigens mittlerweile eine Imbiß-Bude auf Rädern eröffnet und zieht damit durch die Lande. Ab diesem Zeitpunkt kontrolliert der Spieler abwechselnd beide Figuren und muß Simon zu seiner ursprünglichen Persönlichkeit verhelfen. Doch zuvor reisen die zwei bis zum Ende der Welt und wollen verhindern, daß der Bösewicht Sordid allerlei Bestien aus einer anderen Dimension durch ein riesiges Portal auf die Erde schleust. Natürlich scheitert diese Aktion. Simon und der Sumpfling sind nun damit beschäftigt, all die Monster wieder loszuwerden, die im 20. Jahrhundert z. B. auf Rock-Konzerten ihr Unwesen treiben. Grafik und Benutzerführung sind mit GFPE vergleichbar.*

PCG: Gibt es diesmal ein ultimatives Happy-End?
SW: *Keine Ahnung - ehrlich! Die letzten 20 % der Story legen wir immer erst ganz zum Schluß fest - so haben wir das bei Simon 1 und 2 gemacht, und so wird es auch bei GFPE und Simon 3 laufen. Meist fallen uns nämlich während der Realisierung noch einige nette Gags ein, die wir dann noch problemlos einfügen können. Ich mag den Humor von Terry Pratchett und versuche, den Spielern eine ähnliche Qualität in den Adventures zu bieten.*

PCG: Daher also auch das Fantasy-Drumherum von Simon 1, 2 und 3?
SW: *Ja, auch. Vor einigen Jahren habe ich sogar bei Terry Pratchett angefragt, ob ich ein Adventure auf Basis seiner Discworld-Romane programmieren dürfte. Leider hat er mit der Begründung abgelehnt, daß er genügend Geld hat und an einem Computerspiel nicht interessiert ist.*

PCG: Wann wird Simon 3 erscheinen?
SW: *August 1997! Frühestens!*

MW: *Unsinn - Ostern 1997! Simon ist immer so schrecklich pessimistisch...*

PCG: Wie auch immer - wir bedanken uns jedenfalls für das Gespräch und wünschen Euch weiterhin viel Erfolg.



Nach einem kleinen Unfall regiert im „Galaktischen Verunsicherungs-Ministerium" das Chaos.

Zeit damit beschäftigt, die Zeichnungen mit der Maus zu einem Feuerwerk aus Farben, Effekten und winzigen Kleinigkeiten zu machen, „an denen der Spieler meist achtlos vorbeirennt" (O-Ton eines seufzenden Mike Woodroffe). Ausschnittsweise werden einzelne Teile eines Hintergrunds herausgezoomt und Pixel für Pixel bemalt. Drei bis vier Wochen braucht ein Grafiker, bis er einen kompletten Hintergrund in 640 x 480 Bildpunkten bei 32.000 Farben fertiggestellt hat. Jeden Freitag schickt die Leiterin des Grafik-Büros ein großes Paket mit Disketten ins Hauptquartier nach Birmingham, wo Simon und Michael einen prüfenden Blick auf die neuen Illustrationen und Sequenzen werfen.

Der Autodesk Animator Pro ermöglicht die Animationen der Figuren; Fahrzeuge und Raumschiffe stammen wegen der metallenen Oberfläche hingegen fast immer aus dem 3D Studio. Für Zwischensequenzen und aufwendigere Animationen wurden inzwischen drei der irrsinnig teuren Silicon Graphics-Rechner vom Typ „Indigo 2 Extreme" angeschafft - weitere sollen im Laufe des Frühjahrs folgen. Darauf läuft die nicht minder kostspielige Alias-Software, die bereits für die Special Effects in Kassenschlagern wie Terminator 2, The Abyss oder Jurassic Park eingesetzt wurde. Gerendert wird im TrueColor-Modus; für die Verwendung im Spiel rechnet man die fertigen Animationen auf 256 Farben herunter.



Diese Szene aus dem Intro von Greetings from Planet Earth ist mit einem speziellen Toolkit für 3D Studio entstanden, das für die Lichteffekte und die glitzernde Oberfläche der Asteroiden verantwortlich zeichnet.

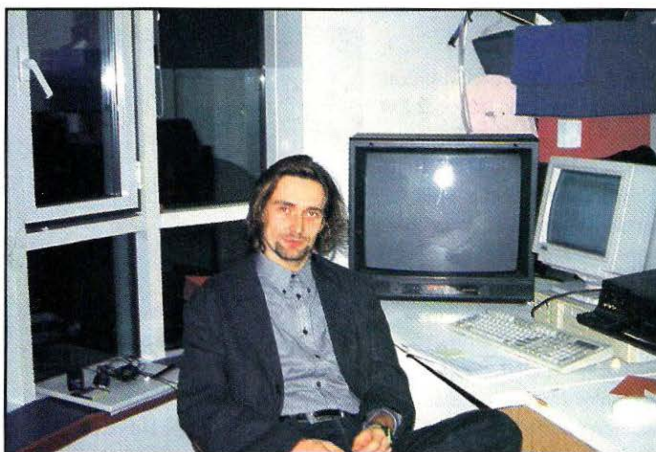


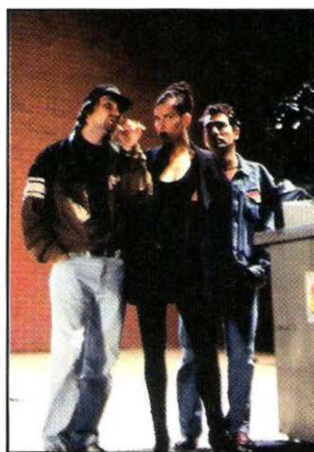
Urban Runner

Treibjagd

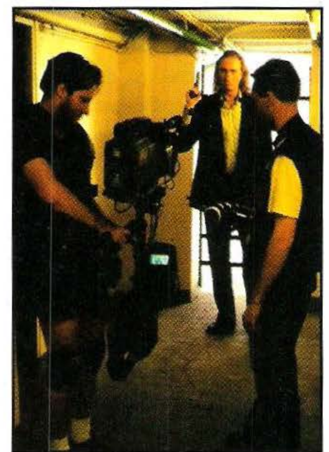
Paris war eine Reise wert: Weder die Nachwehen des landesweiten Streiks noch der Weihnachtstrubel konnten uns davon abhalten, bei den Machern von Spielen wie Inca 2, Gobliiins 3, The Last Dynasty oder Woodruff and the Schnibble of Azimuth vorbeizuschauen. Coktel Vision hat die Dreharbeiten zu Urban Runner abgeschlossen und setzt mit dem interaktiven Thriller völlig neue Maßstäbe in diesem Genre.

Fünfundzwanzig Schauspieler, drei Tonnen Requisiten, 45 Rollen Film, 4.000 Liter Wasser, 300 Platzpatronen - was sich wie die Beschreibung der Waterworld-Dreharbeiten liest, gibt einen Einblick in den Aufwand, den die Franzosen für Urban Runner betrieben haben - ein bislang einzigartiges Adventure, das bis vor wenigen Monaten noch als „Lost in Town" durch die Messe-Berichte geisterte. Das Spiel besteht von vorne bis hinten aus bildschirmfüllenden Videasequenzen, an denen bekannte Darsteller aus französischen Spielfilmen und TV-Serien beteiligt waren. Nach eineinhalb Jahren Vorbereitungszeit drehte das fünfzigköpfige Team über vier Monate lang in Paris und Umgebung. Die Story zu diesem Mammut-Projekt stammt von keiner Geringeren als Muriel Tramis (u. a. Goblins-Trilogie). Zusammen mit Silvan Boris Schmid, dem Regisseur von The Last Dynasty, schrieb sie das Drehbuch und stellte die Dialoge zusammen. Aus dem Rohmaterial (immerhin rund 15 Stunden) entstanden über 180 Minuten an packenden Filmszenen. Erstmals wurde für eine solche Produktion die sogenannte Steadycam, eine transportable, etwa 45 Kilo schwere Spezial-Kamera, eingesetzt: Der Spieler er-

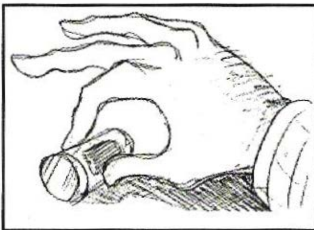




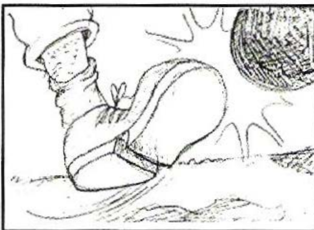
Zweimal Regisseur Silvan Boris Schmid: Einmal vor Ort am Set von Urban Runner (rechts) und an seinem Arbeitsplatz, wo er in den letzten Monaten den Schnitt der Szenen überwacht hat.



Für viele Szenen wurde die mobile Steadicam eingesetzt.







Wie beim Film wird die Abfolge anhand eines Storyboards festgelegt.

lebt das Geschehen dadurch zum größten Teil aus der Ich-Perspektive - das bedeutet mehr Action und noch mehr Atmosphäre. Dafür sorgen auch regelmäßige Cut Scenes, die z. B. einen heranschleichenden Killer zeigen, was die Spannung natürlich ins Unerträgliche steigert.

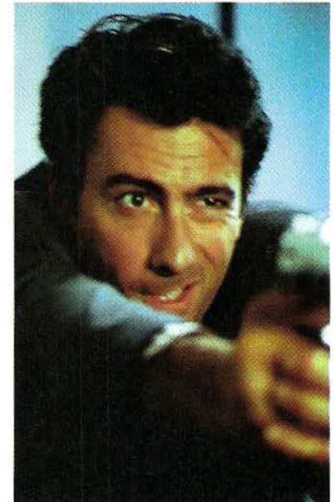
Leben und sterben lassen

Jeder ordentliche Krimi - und sei er noch so interaktiv - beginnt mit einem Mord. Als Opfer muß ein einflußreicher Drogenhändler herhalten, dessen Leiche eines Morgens in der Sauna gefunden wird. Der eiligst hinzugezogene Kommissar schließt messerscharf: Holla, da gibt es bestimmt eine Verbindung zu einem mittelgroßen Industrie-Skandal. Sprach's und versucht zukünftig alles, um das Publikwerden dieser politisch wie wirtschaftlich prekären Affäre zu verhindern. Pech für den Sensations-Journalisten Max Gardner, der zu diesem Zeitpunkt ein Treffen mit dem Dealer arrangiert hatte, um ihm verhängnisvolle Schnappschüsse zu verkaufen. Jetzt wird unser Held des Mordes bezichtigt und muß nun sowohl vor der Polizei als auch vor dem etwas irritierten Leibwächter des Dealers fliehen. Später mischt sich die attraktive Geliebte des Ermordeten, Adda Weiss, in den Fall ein und will Max unbedingt bei seinen Ermittlungen beistehen. Zu allem Unglück wird schließlich auch noch ein enger Freund von Max versehentlich ermordet - ein Attentat, das eigentlich ihm selbst galt. Und es wird nicht der letzte Tote bleiben...

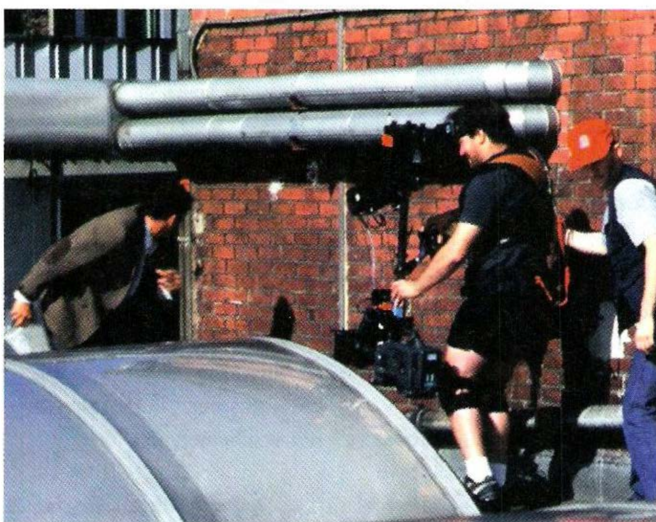
Zwei verschiedene Versionen sind geplant: Die 256 Farben-Fassung verlangt nach Windows 3.1 oder Windows 95, 8 MB RAM und einem DoubleSpeed-Laufwerk. Für den HiColor-Modus sollte es schon ein Pentium 90 mit QuadSpeed-CD-ROM sein. Da Urban Runner bereits im März 1996 in die Läden kommt, werden wir das umfangreiche Programm (immerhin vier CD-ROMs) in der nächsten PC Games umfassend testen.

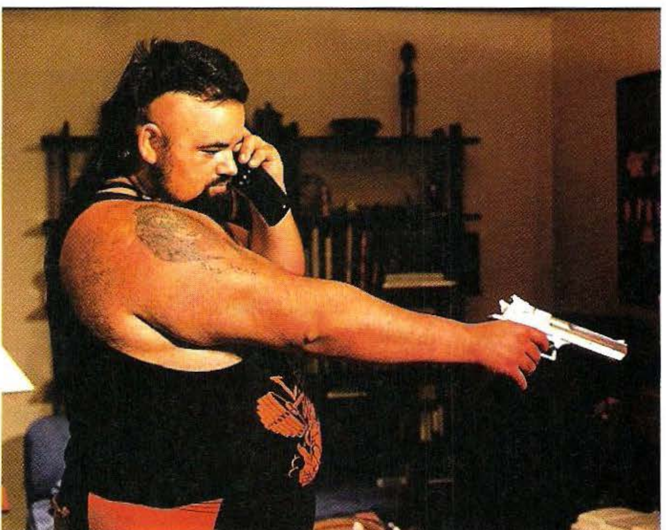
Petra Maueröder ■







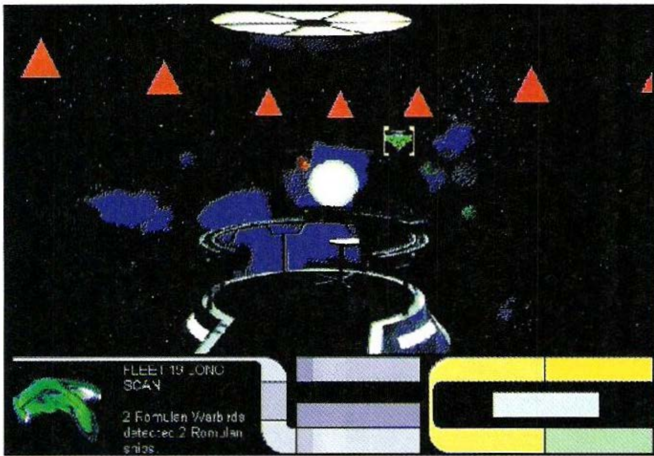




Die vier Hauptdarsteller des Thrillers haben ebenso wie die rund 20 anderen Mitwirkenden reichlich Bühnenerfahrung.

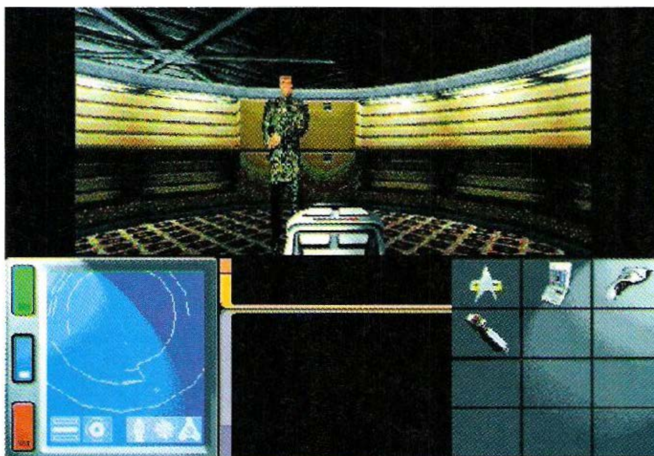
Star Trek: Generations

Stars & Sternchen



Star Trek: Generations wird sich vor allem durch komplexe Weltraumkämpfe auszeichnen. Als Commander müssen Sie stets die richtigen Anweisungen an Ihre Crewmitglieder geben, um aus Weltraumschlachten als Sieger hervorzugehen. Da merkt man erst, mit welchen Problemen Picard zu kämpfen hat.


Der Spielbildschirm im Adventure-Teil wurde völlig neu gestaltet. Gespielt wird diesmal aus der Ich-Perspektive, wobei noch nicht ganz klar ist, ob man sich nun frei durch Raumstationen bewegen kann oder nicht.


Kommunikation ist auch bei Generations extrem wichtig, um an Hintergrundinformationen zu gelangen. Nur so läßt sich das Spiel lösen!

Spectrum Holobyte bleibt dem Star Trek-Universum treu. Entwicklungsarbeiten an Star Trek: Generations sind in vollem Gange.

Mit der Umsetzung von Star Trek: Generations hat sich Spectrum Holobyte einiges vorgenommen. Nicht genug damit, daß man sich bei der Umsetzung des letztjährigen Sommerhits genau an die Originalvorlage halten will. Man verspricht sogar, alle Schauspieler aus dem Film für die Synchronisation zu verpflichten. Die drei wichtigsten Protagonisten - Patrick Stewart (Picard), William Shatner (Kirk) und Malcolm MacDowell (Soran) haben bereits ihre Zusage gegeben. Dies ist insbesondere interessant im Hinblick auf Shatners frühere Aussage, daß für ihn als Schauspieler mit der Rolle des Captain Kirk endgültig Schluß sei. Augenscheinlich gilt dies nicht für den Spielebereich, denn gerüchteweise ist es auch Interplay gelungen, den Kanadier für ihren kommenden Space Combat Simulator Star Trek Academy zu gewinnen.

Wanted: Soran!

Der Spieler muß versuchen, den Plan des wahnsinnigen Dr. Soran zu vereiteln, der darin besteht, in den Nexusnebel einzudringen, in dem alle Träume und Phantasien Wirklichkeit werden. Um sein Ziel zu erreichen, muß Soran die Umlaufbahn des Nexus umleiten, was nur durch die Zerstörung eines Planeten geschehen kann.
Im Gegensatz zu dem ebenfalls von Spectrum Holobyte veröffentlichten Abenteuertitel Star Trek - The Next Generation: A Final Unity handelt es sich bei Generation um einen Genremix. Klassische First-Person-Action wechselt mit Schiff-zu-Schiff-Schlachten und strategischer Planung. Außerdem wird eine große Anzahl von Originalsequenzen aus dem Film die Handlung vorantreiben. Um dem Treiben von Soran ein Ende zu setzen, schlüpft der Spieler wahlweise in die Rolle der beiden Kapitäne Kirk und Picard. Zu diesem Zeitpunkt steht noch nicht fest, ob auch Kontrolle über andere Charaktere übernommen werden kann.

Weihnachts-knüller

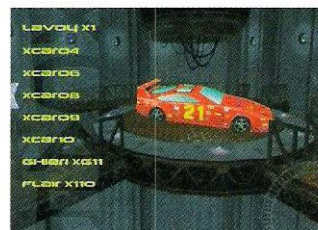
Star Trek: Generations befindet sich in einer sehr frühen Entwicklungsphase. Die Veröffentlichung ist nicht vor Weihnachten dieses Jahres geplant. Die hier gezeigten Bilder enthalten zum größten Teil noch Platzhaltergrafiken und sind daher nicht repräsentativ für das endgültige Produkt, in dem selbstverständlich SVGA-Szenerien und gerenderte Charaktere auftauchen werden.
Bis dahin dürfen sich die Trekker (und nicht etwa Trekkies!) mit Wiederholungen der beiden Serien die Zeit vertreiben bzw. mit Star Trek - Deep Space Nine: Harbinger von Viacom, das noch in diesem Monat erscheinen soll.

Markus Krichel ■

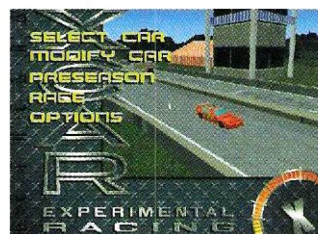
Kein Zweifel: Autorennspiele sind die Renner der Saison. IndyCar Racing 2, Bleifuß oder Formula One Grand Prix stehen in der Gunst der Spieler ganz vorne. Nun möchte auch Bethesda Softworks mit X-Car: Experimental Racing auf das Siegerpodest.



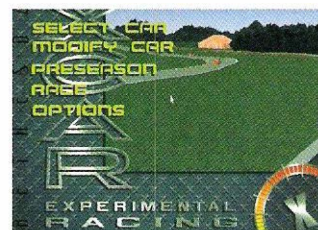
Sensationell detailliert texturierte Pisten sind das Herzstück von X-Car, das sich allein schon dadurch von den bestehenden Rennspielen unterscheidet.



Im Showroom können Sie jedes Fahrzeug ausgiebig begutachten.



Die Replay-Funktion zeigt das Rennen aus mehreren Blickwinkeln.



Das Hauptmenü erinnert an die Features der Papyrus-Simulationen.

X-Car: Experimental Racing

Tuning

Während sich andere Rennsimulationen mit realen Marken- oder Rennfahrzeugen gegenseitig zu überbieten versuchen, verläßt sich Bethesda bei X-Car auf die Phantasie des Gamers. Man beginnt mit einem Basisfahrzeug, das der Spieler so aufrüsten und tunen muß, daß die bestmögliche Fahrleistung erzielt werden kann. Die jeweiligen Veränderungen an Fahrgestell und Maschine können dann auf vier Teststrecken mit unterschiedlichen Anforderungen ausprobiert werden. Während der Testfahrten erfaßt die Crew telemetrische Daten, die später zur weiteren Verbesserung des Fahrzeugs dienen. Ein sauber getuntes Fahrzeug kann Geschwindigkeiten bis zu 480 Stundenkilometer erreichen. Alternativ können natürlich auch bereits fertig entwickelte Fahrzeuge benutzt werden. Bis zu 15 Race Cars stehen zur Auswahl.

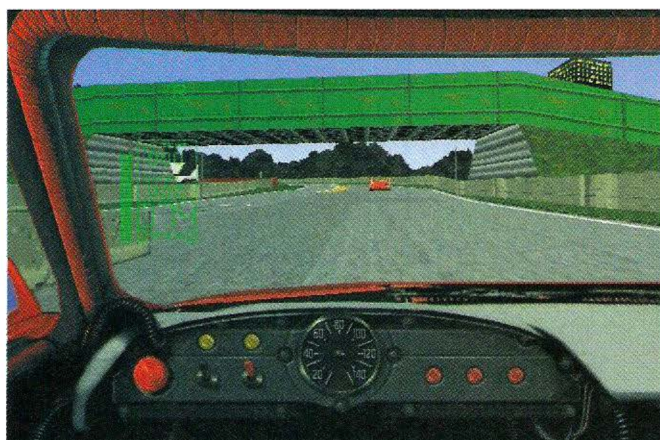
Nachtfahrten

Ist man mit dem Ergebnis zufrieden, geht es auf insgesamt acht gerenderten Rennstrecken unter ständig wechselnden realistischen Wetter- und Streckenverhältnissen um Punkte. Nachtrennen bieten eine weitere Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad zu steigern. X-Car bringt die Vorteile von Bethesdas neuer 3D-X-Engine voll zur Geltung. Die SVGA-Grafiken beeindrucken, und gerenderte Szenerien fliegen mit rasender Geschwindigkeit vorbei. Die Steuerung ist auf der höchsten Schwierigkeitsstufe recht empfindlich, verzeiht aber auf den niedrigen Levels auch grobe Fahrfehler.

Vrooom...

Ähnlich wie beim Konkurrenzprodukt IndyCar Racing stehen mehrere Kameraperspektiven zur Verfügung. Mit dem virtuellen VCR können Sie anschließend das komplette Rennen analysieren. Auch auf eine Netzwerk- und Modemfunktion wurde nicht verzichtet. Ebenfalls erwähnenswert ist der dröhnende Midi-Soundtrack und die 3D-Soundeffekte, die bei entsprechenden Soundsystemen dem Spiel eine weitere Dimension hinzufügen.

Markus Krichel ■



Die Rennen werden aus der Cockpit-Perspektive dargestellt. Trotz der hohen Auflösung erreicht X-Cor eine erstaunlich gute Performance.



Dank des Displays auf der linken Seite der Windschutzscheibe sind Geschwindigkeit, Rundenzeit und Positian ständig im Blickfeld.

Star Trek: Deep Space Nine - Harbinger

Next Generation

Star Trek hatte auch in Deutschland schon immer eine große Fangemeinde. Seit der Privatsender SAT1 aber dazu übergegangen ist, Star Trek in den täglichen Sendeplan zu integrieren, kann der Siegeszug von Kirk, Picard und Sisko scheinbar kaum noch aufgehalten werden.

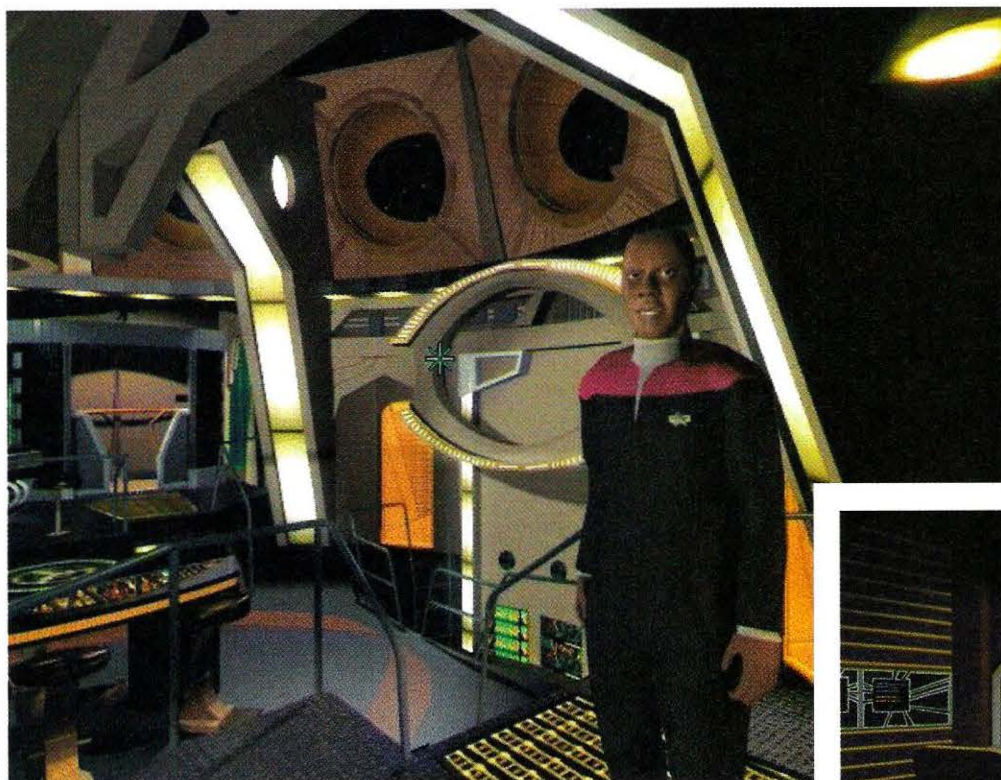


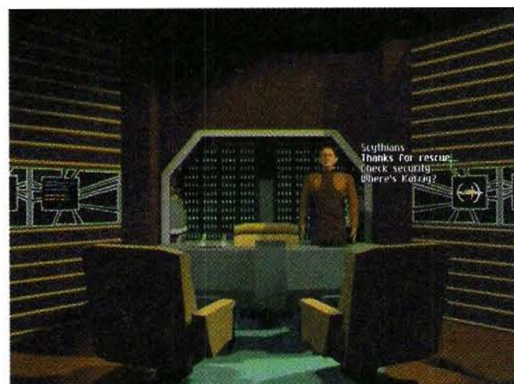
„Kirk und Picard ist klar. Aber wer ist Sisko?", werden sich natürlich jetzt viele fragen, die Star Trek nur gelegentlich sehen und nicht zu ihrem Hobby erklärt haben. Captain Sisko ist der Kommandant der Deep Space Nine, einer gigantischen Raumstation in einem abgelegenen Teil der Galaxis, und somit Hauptdarsteller der gleichnamigen TV-Serie. Aus Sicht des Fernsehzuschauers ist Deep Space Nine der direkte Nachfolger von The Next Generation (der Chefingenieur O`Brien und seine Kollegin Keiko wechselten zum Beispiel von der Enterprise auf die Deep Space Nine), im Computerspielesektor läßt sich dieser Zusammenhang jedoch nicht herstellen. Während STTNG: A Final Unity von Spectrum Holobyte entwickelt wurde, zeichnet für die PC-Umsetzung von Star Trek: Deep Space Nine Viacom New Media verantwortlich: zwei völlig unterschiedliche Programmierteams, zwei völlig unterschiedliche Spiele.

Nerys und Dax lassen sich nur ungern von der Arbeit abhalten, stehen aber trotzdem jeder Frage Rede und Antwort.

Intrigenspiel

Zunächst zur Handlung: Sie schlüpfen in die Rolle des noch jungen Diplomaten Barkin, der sich als Assistent von Botschafter Karrig im Gamma-Quadranten aufhält. Die Verhandlungen zwischen der Föderation und den Cynthianern verlaufen relativ ruhig,





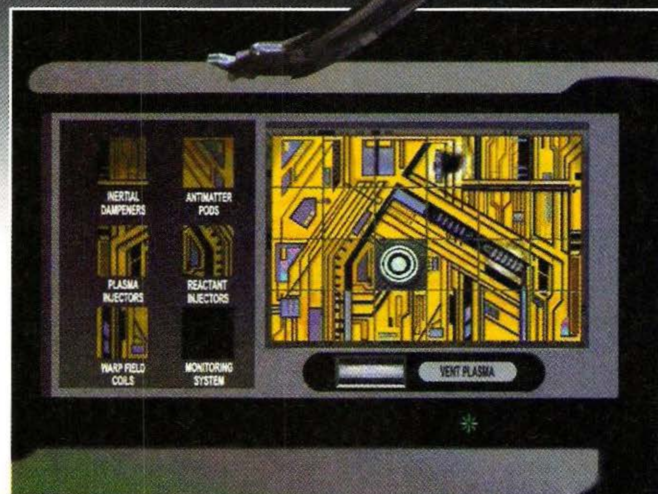
Wenn man partout nicht weiterkommt, kann man Commander Sisko zu Rate ziehen (oben). Sicherheitschef Odo weiß über alle Vorgänge bestens Bescheid. Wenn Sie nähere Informationen über eine bestimmte Person benötigen, sallten Sie mit ihm sprechen (rechts).



so daß sich alle Beteiligten auf ein paar ruhige Tage einstellen. Diese Harmonie stellt sich aber sehr schnell als Ruhe vor dem Sturm heraus, denn plötzlich greifen cynthianische Dronen die Raumbasis an, Botschafter Karrig stirbt eines mysteriösen Todes und Diplomat Barkin wird kurzerhand zum Botschafter ernannt. Sie müssen jetzt herausfinden, ob es sich totsächlich um Angriffe der Cynthianer handelt oder ob eine andere, fremde Macht nur die Verhandlungen stören möchte. Obwohl alles auf die Cynthianer hindeutet, macht es dennoch wenig Sinn: schließlich befinden sich Abgesandte dieses - zugegebenermaßen recht aggressiven - Völkchens auf der Deep Space Nine.

Adventure in 3D

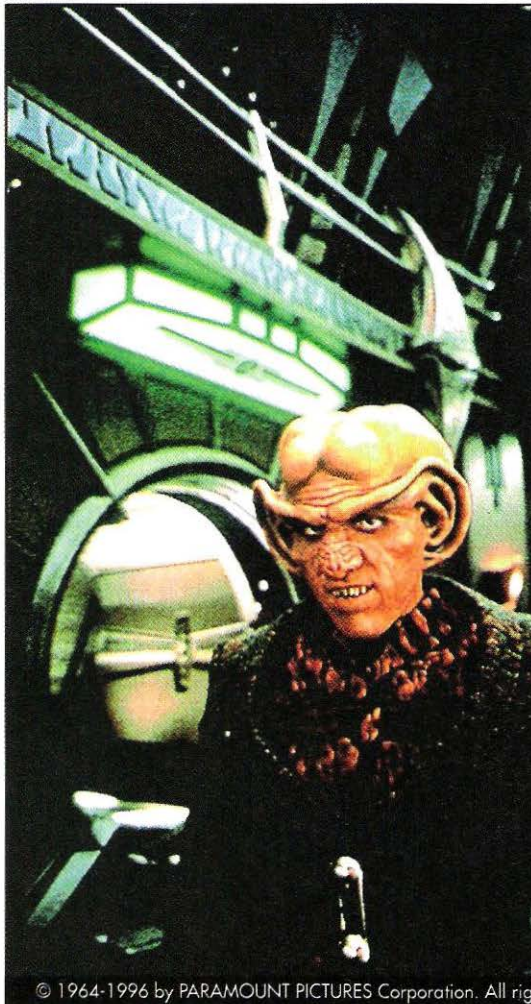
Gespielt wird Star Trek: Deep Space Nine - Harbinger aus der Ich-Perspektive, was für ein Adventure wohl eher untypisch ist. Das ist aber nicht der einzige Punkt, in dem sich das Spiel von anderen Adventures unterscheidet: neben den üblichen Aktionen, wie Gegenstände einsammeln und mit Personen kommunizieren, müssen Sie auch „handgreiflich" werden. Wird beispielsweise die Station attackiert, so übernehmen Sie einen der Gefechtsposten und müssen mit Maus und Fadenkreuz die angreifenden Dronen und Raumschiffe unter Beschuß nehmen. Maßgeblichen Einfluß auf das Spiel haben diese kurzen Szenen allerdings nicht, sie dienen lediglich zur stärkeren Identifizierung mit der Hauptperson Botschafter Barkin. Weniger actionorientierte Spieler müssen also nicht befürchten, gleich bei den ersten Sequenzen dieser Art hängenzubleiben. Vielmehr wurden kleine und nicht allzu schwere Puzzles in das Spiel integriert. So muß beispielsweise ein kritischer Knotenpunkt in der Energieversorgung durch Verschieben einzelner Bauteile repariert werden. Unter zeitlichen Druck gerät man bei diesen Rätseln allerdings nie, so daß man sich bei der Lösung gemütlich zurücklehnen kann.
Ansonsten ist bei Star Trek: Deep Space Nine alles möglich, was man von einer Serienumsetzung erwartet: Sie können eine ernsthafte Unterredung mit Sicherheitschef Odo

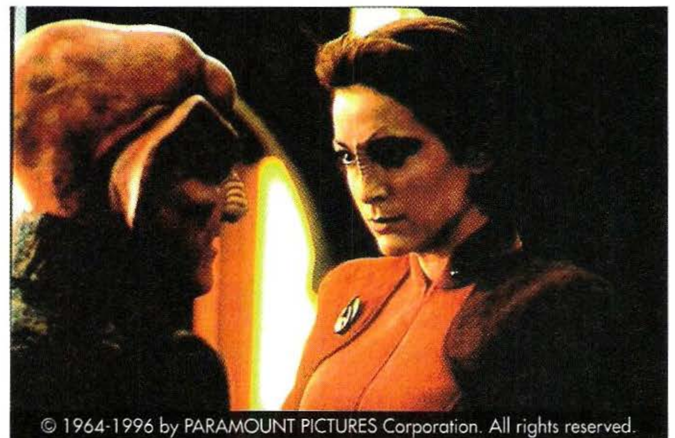


Hier sehen Sie eines der zahlreichen Puzzles, die Sie lösen müssen, um die seltsamen Vorkommnisse auf der Deep Space aufdecken zu können.

Hier sehen Sie einige Personen aus der Fernsehserie (unten: Quark; rechts: Dr. Bashir, Jadzia Dax, Kira Nerys und O`Brien), auf die Sie natürlich auch im Spiel treffen werden.







führen, einen Drink in Quarks Bar nehmen, eine wissenschaftliche Analyse von Dax anfertigen lassen oder ein kleines Weltraum-Abenteuer in einer der Halosuiten erleben.

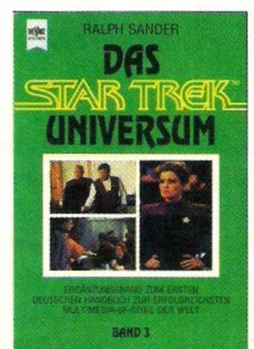
Grafik & Sound

In puncto Grafik macht Star Trek: Deep Space Nine einen soliden Eindruck. Die lupenreinen SVGA-Grafiken wirken zwar ein wenig farbarm, dafür wurden aber alle Locations originalgetreu nachgebildet: mit Hilfe der Original-Sets, diverser Blaupausen und speziell angefertigter Aufnahmen wurde die Deep Space Nine mit allen Details in das Spiel integriert. Wer sich also regelmäßig die Fernsehserie zu Gemüte führt, wird mit den lokalen Gegebenheiten sofort und ohne Schwierigkeiten zurechtkommen, befindet sich doch alles an seinem angestammten Platz. Daß man die Serie genauso so gut kennt wie seine Westentasche, ist aber nicht unbedingt Voraussetzung: auch als Otto-Normal-Verbraucher verliert man nicht so schnell die Orientierung. Sehr stimmungsvoll sind auch die vielen Informationsdisplays und Computerbildschirme, auf denen ständig irgendwelche Zahlen- und Buchstabenkolonnen ablaufen. So muß eine Weltraumbasis aussehen. Der wichtigste Punkt für jeden Star Trek-Fan, aber auch für jeden „gewöhnlichen" Adventurespieler ist wohl die Darstellung der Personen. Hier hat sich Viacom selbst übertroffen, denn alle Hauptfiguren wurden eindigitalisiert, nachbearbeitet und dann ins Spiel eingebaut. Bei der Sprachausgabe wurde vor allem darauf geachtet, daß die Personen lippensynchron sprechen - auf diese Weise bekommt man noch viel mehr das Gefühl, nicht vor dem Spiel, sondern mitten im Spiel zu sitzen! Ob es eine deutsche Version von Deep Space Nine geben wird, stand zu Redaktionsschluß noch nicht fest. Allerdings konnte bestätigt werden, daß die deutschen Synchronstimmen verwendet werden würden, wenn die Entscheidung für eine lokalisierte Version positiv ausfällt. Bis zur nächsten Ausgabe wissen wir mehr.

Oliver Menne ■

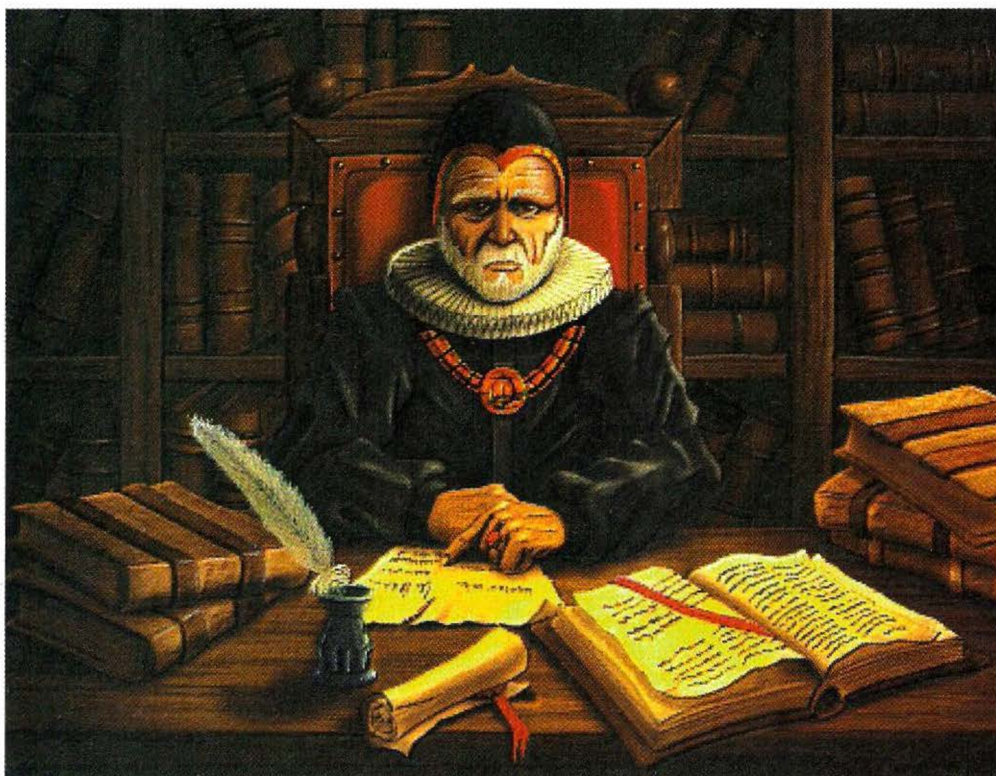
Bücher

Zum Thema Star Trek sind bereits unzählige Romane und Sachbücher (!) erschienen. Ein sehr empfehlenswertes Werk ist „Das Star Trek Universum" von Ralph Sander (Heyne Science Fiction), das nicht nur Hintergrundinformationen zu den Dreharbeiten liefert, sondern auch jede einzelne Folge ausführlich beschreibt. Wer sich näher mit dem Thema Star Trek beschäftigen oder sein Wissen weiter ausbauen möchte, ist mit dieser Abhandlung sicherlich gut beraten.



Die Fugger 2

Familienbetrieb



Wenn wir hier über Die Fugger 2 schreiben, werden sich viele Leser darüber wundern, daß in den letzten Jahren in keiner Fachzeitschrift ein Wort über Teil 1 verloren wurde. Die Lösung liegt allerdings ganz nahe: die historische Wirtschaftssimulation zählte zwar auf dem C64 und dem Amiga zu den absoluten Blue Chips, wurde für den erst später erfolgreichen PC aber niemals umgesetzt. Der offizielle zweite Teil wird von den beiden Fugger-Programmierern in Zusammenarbeit mit Sunflowers noch im März veröffentlicht - und diesmal ausschließlich für PCs.

Im Sommer 1994 hatten die Obertshausener Firma Sunflowers und die beiden Programmierer der Urversion fast zur gleichen Zeit die Idee, einen Fugger-Nachfolger speziell für den PC zu entwickeln. Anders als bei den beiden C64-Erfolgstiteln Hanse und Kaiser, die von anderen Herstellern für den PC nur spärlich erweitert wurden, sollte von den Fugger-Vätern Matthias Kriesell und Lars Martensen ein völlig neues Spielkonzept erarbeitet werden, das mit typischen PC-Wirtschaftssimulationen der 90er Jahre wirklich gut mithalten kann. Nach der anderthalbjährigen Konzeptions- und Programmier-Phase liegen jetzt greifbare Ergebnisse vor: Die Fugger 2 ist eine Wirtschaftssimulation, die zeitlich kurz nach dem Ende des ersten Teils beginnt, als das Imperium der Fugger völlig in Scherben lag. Durch eine überraschende Erbschaft bekommt der Spieler noch einmal die Chance, am Handel und an der Politik dieser Zeit teilzuhaben. Ziel des Spiels ist es, sich durch die Wirren des niedergehenden Mittelalters zu schlagen, in der Welt von Handel, Intrigen und Feudalpolitik nicht den Überblick zu verlieren und schließlich einen Platz im Hochadel oder einem einflußreichen Amt zu übernehmen.



Feste feiern, Städte belagern und Karriere machen - hier sieht man einige Entwürfe der 30 Auftragskarten, die dem fertigen Spiel beiliegen werden. Vor allem der Multiplayer-Modus soll dadurch etwas abwechslungsreicher gestaltet werden.

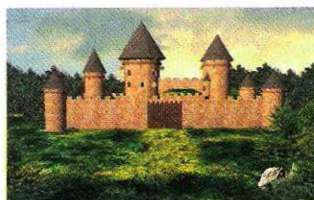
Auf eigenes Risiko

Herzstück des neuen Spiels ist ein Risiko-ähnliches Auftragssystem, das vor allem dem Mehrspieler-Modus zugutekommen soll. Jeder Spieler erhält dabei durch Zufall einen Spielauftrag, der möglichst rasch erfüllt werden muß. Da die Aufträge aller anderen Mitspieler nicht bekannt sind, soll ein Spieler die Geschehnisse innerhalb des historischen Szenarios aufmerksam verfolgen, um dadurch die Aufträge der Mitspieler zu erahnen und, wenn nötig, auch rasche Gegenmaßnahmen zu ergreifen. Ein solcher Auftragstext lautet beispielsweise: „Der Auftrag ist, fünf Städte Eurer Wahl zu belagern" oder „Werdet Bürgermeister in einer Stadt Eurer Wahl und bleibt mindestens fünf Jahre im Amt". Bis zu sechs Spieler können an einer Partie teilhaben, um sich gegenseitig die Tour zu vermasseln. Damit der Solospieler nicht benachteiligt wird, haben die Programmierer der Künstlichen Intelligenz im Spiel besondere Aufmerksamkeit gezollt. Die verschiedenen Computergegner verhalten sich je nach „Charakter" unterschiedlich aggressiv und unterschiedlich klug.



Wer gut spielt und hohe Renditen erzielt, kann bald in einem dieser Schmuckstücke wohnen. Bei linken Geschäften ist aber Vorsicht geboten...







...denn wer sich erwischen läßt, darf aus seinem Schlößchen wieder ausziehen und seinen Lebensabend im Schuldturm (unten) fristen.

Ab in den Schuldturm!

Trotz zahlreicher Neuerungen ist das Spielprinzip im Kern dasselbe geblieben: Im Lauf der Spieljahre muß der Handelsunternehmer aus seinem kleinen Geschäft ein florierendes Imperium aufbauen und Beziehungen zu einflußreichen Amtsträgern aus Kirche und Politik knüpfen. Er handelt mit den verschiedensten Gütern, zahlt dem Herrscher Steuern und verschickt seine Handelstransporte auf die Märkte der entlegensten Flecken von Mittelland. Er stellt Arbeiter für seine Schmieden, Brauereien und Höfe ein und setzt deren Bezahlung nach eigenem Gespür fest, gibt reichhaltige Spenden an das Volk und „kleine Zuwendungen" an die Würdenträger des Landes. Je nach Spielauftrag ist Engagement auf unterschiedlichen Sektoren gefragt: Wer Bürgermeister werden will, sollte sich in Politiker-Kreisen bewegen; wer hingegen Städte einnehmen oder belagern muß, sollte auf militärische Stärke spielen. Manchmal ist ein Umschwenken in der Spielweise gefragt. Wenn ein schlitzohriger Kaufmann beispielsweise ein öffentliches Amt übernimmt, muß er sich bei betrü-



Beim Duell kommt es vor, daß einer der Kontrahenten den Löffel abgibt. Wer sich auf den Zweikampf einläßt, sollte also nicht vergessen, vorher einen Nachfolger zu bestimmen. Wer keinen Stammhalter hat und stirbt, muß aussteigen.



Im Mittelalter bedeuteten Katastrophen wie eine Feuersbrunst das finanzielle Aus für einen kleinen Händler.



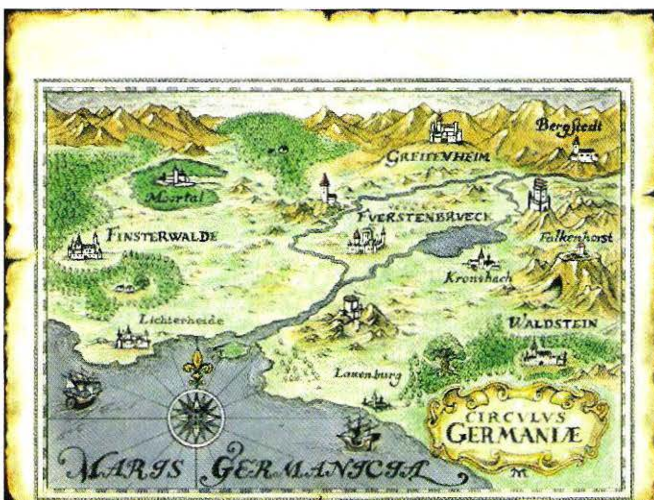
Vor der Pest war niemand sicher. Um geschichtliche Authentizität zu wahren, wurden auch die großen Seuchen berücksichtigt.

gerischen Geschäften bedeutend vorsichtiger verhalten, um den menschlichen Mitspielern keine Angriffspunkte zu bieten (Der Schuldturm hat immer eine Zelle frei). Auch den privaten Sektor sollte man nicht aus den Augen verlieren: wer sich in einflußreichen Häusern mit ledigen Töchtern einführt, kann durch eine Heirat seinem Ziel bedeutend näherkommen. Deshalb gilt es, reiflich zu überlegen, ob man der schönen Jungfrau aus mittleren Verhältnissen wirklich den Vorzug vor der häßlichen Tochter aus reichem Hause geben sollte. Für umsonst gibt es ohnehin nichts; in jedem Fall sind teure Geschenke für die Umworbene an der Tagesordnung. Wer den Gang zur Kupplerin deshalb scheut, bekommt dann spätestens an seinem Todestag die Rechnung präsentiert. Denn wer zu Lebzeiten keine Nachkommen gezeugt hat, muß aus dem Spiel aussteigen, während die anderen Mitstreiter über mehrere Generationen weiterspielen können.

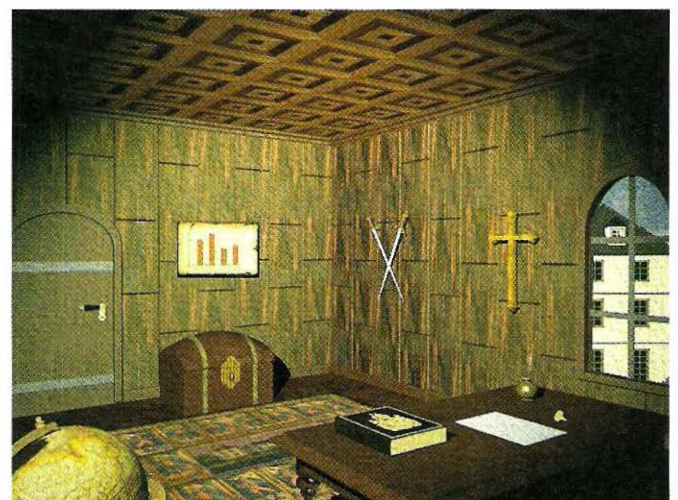
Spiele im Spiel

Neben dem Hauptfaden, der sich durch das Spiel zieht, sind auch kleinere Abenteuer vorgesehen, die selbst wieder einige Jahre Spielzeit in Anspruch nehmen. Beispielsweise werden den Spielern Expeditionen in ferne Länder angeboten, sie können an Wetten, Wettbewerben oder der Aufklärung von Verbrechen teilnehmen. Wer so eine Gelegenheit am Schopf packt, kann die Gunst einflußreicher Personen erlangen oder auch große Geldgewinne einfahren. Wie man an den ersten Screenshots sieht, wurde neben dem Spielsystem auch Grafik und Sound den Möglichkeiten moderner PC-Systeme angepaßt. Alle Hintergrundgrafiken und Animationen können in SVGA-Grafik und 16 Bit-Hi-Color-Grafik dargestellt werden, und aus dem Lautsprecher dringen Stereomusik und Sprachausgabe. Als ganz besondere Abwechslung ist der interaktive Kampfmodus zu sehen, der bei einem Überfall oder der Belagerung einer Burg in den Vordergrund rückt. Im Kampfmodus hat der Spieler die Möglichkeit, aktiv am Gefecht seiner Mannen teilzuhaben, indem er Truppenteilen Befehle erteilt und strategische Entscheidungen trifft. Die Auswirkungen seiner Entscheidungen kann der Feldherr dann in aufwendig animierten Kampfsequenzen verfolgen. Wenn bei Sunflowers alles gut geht, können wir Ihnen schon in der nächsten Ausgabe ein Review anbieten. Die Auslieferung der fertigen Version an den Handel ist bis Ende März vorgesehen.

Thomas Borovskis ■



Als fiktiver Schauplatz des Wirtschaftssimulation wurde das Herzogtum „Mittelland" gewählt. Hier schickt man Handelskaravanen von Ort zu Ort.

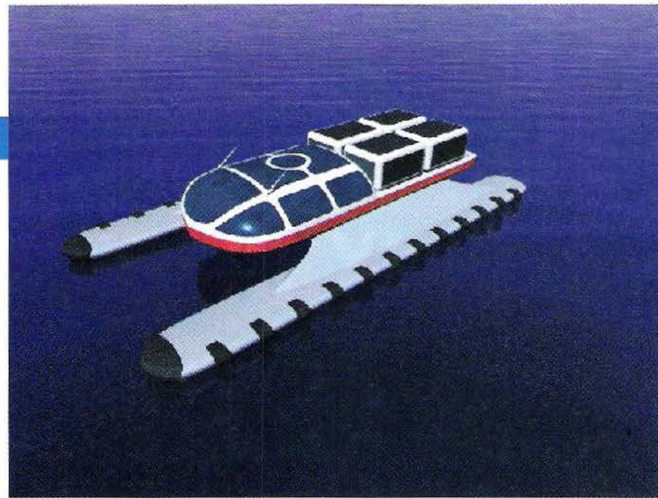


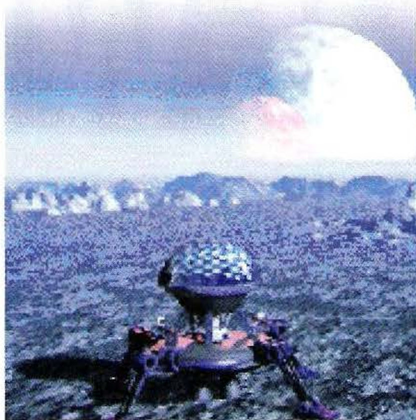
Das Handelskontor dient als Ausgangsbasis für Ihre Geschäftstätigkeit. Mit 500 Talern in der Tasche beginnen Sie, ein Unternehmen aufzubauen.

Outpost 2

Reborn

Selten kam ein Softwarehersteller so sehr unter Beschuß wie Sierra nach der Veröffentlichung von Outpost. Nun will man mit Outpost 2 die Fehler der Vergangenheit wieder gutmachen und die Spieler auf der ganzen Welt versöhnen.









Outpost 2 wird nicht nur spielerisch viel zu bieten haben, besonders auf die optische Harmonie wurde großer Wert gelegt. Oben sehen Sie eine sumpfähnliche Planetenoberfläche, links einen ausgedorrten Wüstenplaneten. Aber letztlich kommt es nur auf den Spielspaß an - und für den sorgt Gentry Lee.

Obwohl Outpost als Computerspiel sowohl hinter den Versprechungen von Sierra als auch den Erwartungen der Spieler zurückblieb, erfüllte es doch eine wichtige Funktion: durch die starken Proteste und wütenden Beschwerden der Käufer wurde dem Hersteller und der interessiert zusehenden Industrie deutlich klar gemacht, daß derartige Praktiken von den Kunden nicht geduldet werden. Zwar bemühte sich Sierra, mit Hilfe von endlosen Patches und Bugfixes die Situation zu bereinigen. Dennoch gelang es nicht, den entstandenen Imageverlust wieder wettzumachen. Ein zugegebenermaßen schwacher Trost für diejenigen, die einen Hunderter für ein Spiel ausgaben, in dem viele der versprochenen und beworbenen Funktionen schlichtweg und ohne Ankündigung unterschlagen wurden. Trotzdem hält Sierra an dem Outpost-Konzept fest und verspricht für diesen Sommer die Veröffentlichung eines vollständig überarbeiteten, verbesserten und hoffentlich kompletten Outpost: Teil 2.

A few good men?

Laut Designer Gentry Lee wird Outpost in seiner zweiten Auflage selbst hochgesteckten Erwartungen gerecht werden. Lee ist ein Mensch, dessen Aussagen man ernstnehmen sollte. Der weltweit respektierte Wissenschaftler, Schriftsteller und ehemalige NASA-Mitarbeiter (siehe auch PC Games 2/96) war maßgeblich am Erfolg des Viking-Projektes und der Galileo Jupiter-Mission beteiligt. Um Outpost 2 so realistisch wie möglich zu gestalten, engagierte er außerdem den Space Systems Engineer Jim French sowie den Planetologen Dr. David Black. Und alle drei versprechen unisono: Outpost 2 wird pünktlich und mit allen Funktionen veröffentlicht!

Reality Bites

Die Vorteile der Beteiligung dieses „Science-Triumvirats" wird bei näherer Betrachtung offensichtlich. Der Spieler leitet eine Routinemission mit dem Ziel, ca. 20 Lichtjahre von der Erde entfernt neue Weltraumkolonien zu gründen. Die Crew besteht aus ca. zehn bis zwölf aktiven Mitgliedern und weiteren 50 bis 60 in kryogenischem Tiefschlaf. Zur Navigation steht eine Sternenkarte zur Verfügung, die auf realen astronomischen Daten basiert. Insgesamt stehen 20 verschiedene Planeten zur Auswahl. Diese Planeten wurden von Dr. Black unter Berücksichtigung der Entfernung und Umlaufbahn zu ihrer Sonne so gestaltet, daß Aussehen, Vegetation und Atmosphäre tatsächlichen Evolutionsmustern entsprechen. Hierdurch ergeben sich wiederum unterschiedliche Jahreszeiten, wechselnde Proportionen zwischen Land-, Wasser- und Eismassen und andere Umweltcharakteristiken.

Dream Team



Gentry Lee: „Outpost 2 wird trotz seiner Komplexität - oder gerade deswegen - leicht verständlich und spielbar sein. Bei der Entwicklung hatte ich meinen 10-jährigen Sohn im Hinterkopf. Der Bursche ist zwar pfiffig, hat aber keine Ahnung davon hat, wie man einen Planeten kolonisiert. Trotzdem sollte er in der Lage sein, die Zusammenhänge zu begreifen und Schritt für Schritt verstehen, wie er vorzugehen hat. "



Dr. David Black: „Das Spiel muß den realen Verhältnissen im Weltraum entsprechen. Rohstoffe und Baumaterialien findet man auf jedem Planeten oder Trabanten. Auf einem Kubikmeter Mond können Sie beispielsweise alle Zutaten für ein Käse-Sandwich finden. Die Kunst besteht darin, Wege zu finden, diese Zutaten auszusondern und nutzbar zu machen."



Jim French: „Planetenoberflächen und -beschaffenheit spielen eine große Rolle bei der Kolonisierung. Eis ist beispielsweise ein wunderbarer Rohstoff. Es ist hart genug, um das Gewicht der Bauten auszuhalten, und kann, wie jeder Eskimo weiß, hervorragend als Baumaterial eingesetzt werden."

Mehr Spielspaß

Wo Outpost mit vier Umweltkacheln auskam, bietet Outpost 2 die vierfache Menge. Der Spieler muß sich natürlich auf diese Umweltbedingungen einstellen und seine Taktiken entsprechend planen. Eine erdähnliche Umgebung muß mit anderen Strategien kolonisiert werden als ein Planet, der hauptsächlich aus Wasser und Eis besteht. Selbst wenn der Spieler auf dem gleichen Planeten an einer anderen Stelle landet, kann dies zu einer völlig neuen Spielsituation führen, wodurch der Wiederspielbarkeitsfaktor sehr hoch wird. Zusätzlich erschwert wird das Ganze durch Naturereignisse wie Beben, Vulkanausbrüche, Feuer und sonstige Gemeinheiten.

Pralle Datenbanken

Anstatt der im Vorgänger gewählten Draufsicht werden nun die Geschicke der Kolonie aus dem Inneren eines Command-Maduls geleitet. Hier besteht die Möglichkeit, zwischen verschiedenen Perspektiven zu wählen. Vom Command-Modul kann außerdem auf das Info-Center zugegriffen werden, eine Datenbank, in der alle relevanten historischen Informationen aufbewahrt werden. Hier kann man sich über die Auswirkungen seiner Entscheidungen seit Beginn des Spiels informieren oder andere relevante Daten, wie beispielsweise die Moral der Kolonisten, Energiereserven oder Produktionszahlen, abrufen. Um sich mit allen neuen Funktionen besser vertraut machen zu können, verfügt Outpost 2 über zwei verschiedene Tutorials - ein kurzes für erfahrene Spieler und ein ausführliches für Neueinsteiger.

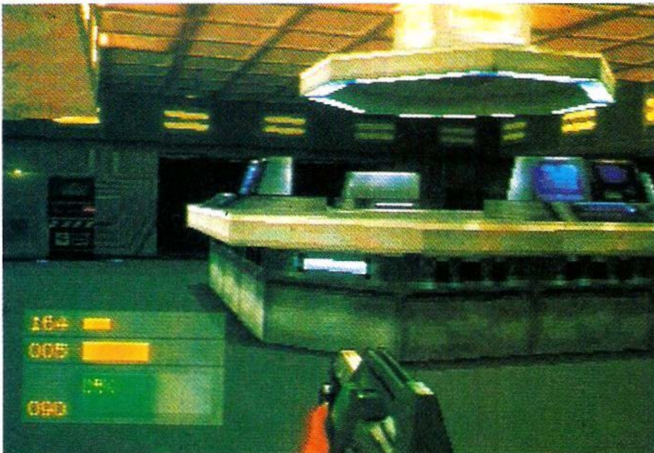
Trotz der gestiegenen Komplexität wurden die Vorteile des Vorgängers nicht übersehen, allen voran die wirklich gelungene 3D-Grafik. Hoffen wir, daß Outpost 2 all das und mehr bieten wird, was Outpost 1 versprach.

Markus Krichel ■

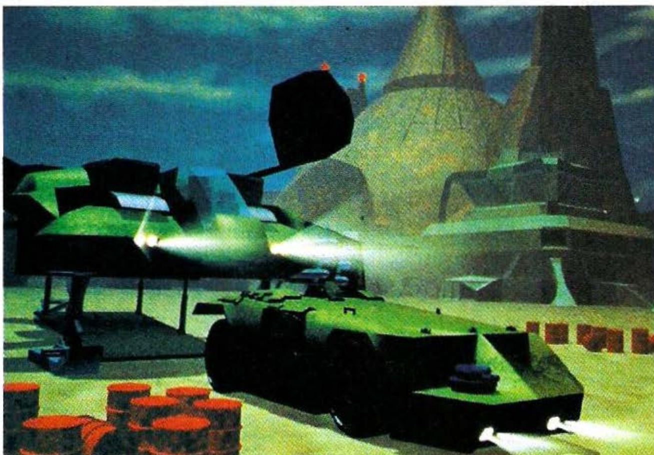
Alien Trilogy

Ghostbusters

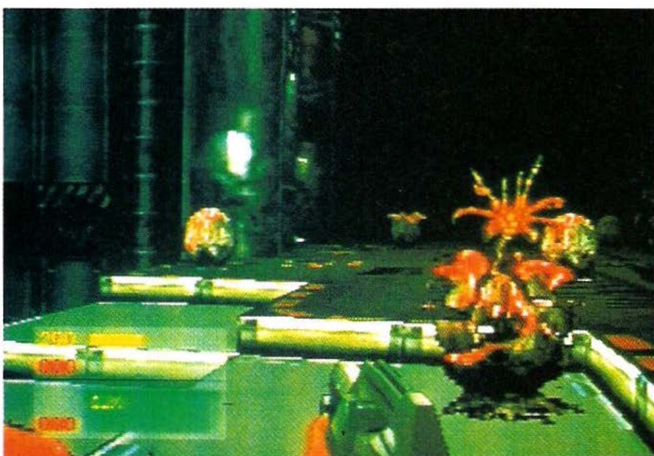
Demnächst arrangiert Acclaim für Sie eine unheimliche Begegnung der dritten Art: Ausgestattet mit guten Wünschen und der Lizenz zum Töten sind Sie in 3D-Raumstationen unterwegs auf den Spuren von Ripley Scott - und die Aliens lauern hinter jeder Ecke.



Wie in diesem Genre üblich, wird die Umgebung aus der Ich-Perspektive dargestellt. Im Vordergrund erkennt man die jeweils aktivierte Waffe.



Gerenderte Zwischensequenzen werden als kleine Verschnaufpause zwischen den Levels der adrenalin -fördernden Alien-Hatz eingeblendet.



Volltreffer! Die abscheulichen Kreaturen aus den Alien-Filmen, die sich in den Fluren der Raumstationen tummeln, können erstaunlich viel einstecken.

Das 3D-Gemetzel im Cybermage-Stil basiert wie das Adventure von Cryo auf den Science Fiction-Kassenschlagern Alien, Aliens und Alien 3, in denen die Oscar-dekorierten Bestien des Schweizers H. R. Giger die Hauptrolle spielen. Der Spieler trägt bis zu zehn verschiedene Waffen (vom Maschinengewehr über die obligate Shotgun bis hin zum Flammenwerfer) bei sich, mit denen man die ekligen Facehugger von der Zimmerdecke holt oder leibhaftige Aliens durchsiebt. Als Präventiv-Maßnahme empfiehlt es sich, so bald wie möglich den Nachwuchs dieser Biester zu eliminieren, der in Form von Eiern an gut getarnten Winkeln der Räumlichkeiten gedeiht. Eine tödliche Gefahr droht Ihnen auch durch die Gefangenen und Sicherheitsbeamten aus dem letzten Teil der Film-Trilogie, die Ihnen mehr als einmal über den Weg laufen werden. Um in den riesigen Arealen nicht vollends den Überblick zu verlieren, erleichtert eine Auto-Map die Orientierung.

Dreikampf

Daß man bei Spielen dieses Genres nach oben und unten gucken kann, gehört mittlerweile zu den Standard-Features der Neuerscheinungen. Bei Alien Trilogy sind derartige Kopfverrenkungen sogar Pflicht, denn anders lassen sich beispielsweise die widerlichen Facehugger nicht anvisieren und endgültig auslöschen. Fester Bestandteil jedes besseren 3D-Actionshooters ist inzwischen auch die Möglichkeit, von Vorsprüngen oder Fenstern aus auf andere Ebenen zu linsen und die Gegner aus dem Hinterhalt zu überrumpeln. Eigens für Alien Trilogy wurde eine moderne, schnelle 3D-Engine entwickelt; Emporen, Rampen, Säulen, Treppen und viele andere Objekte sind wie üblich mit detaillierten Texturen überzogen. Von anderen Spielen will sich Acclaim durch die fotorealistischen Animationen der Charaktere abheben, für die, wie schon bei Batman Forever (siehe Review in dieser Ausgabe), das Motion Capturing-Verfahren angewandt wurde. Speziell für diese Aufgaben hat der Hersteller ein Studio in New York eingerichtet. Darüber hinaus werden überlebende Alien-Killer nach jeder der 30 Missionen mit Film-Ausschnitten belohnt, die sich neben den Original-Soundeffekten auf der CD-ROM befinden. Ebenso wie die PlayStation- und SEGA Saturn-Besitzer müssen Sie sich noch bis März 1996 gedulden, ehe Sie den „Chest Bursters", „Dog Aliens" und „Queen Aliens" gegenüberstehen werden.

Petra Maueröder ■

Cybermage: Darklight Awakening

Frühlingserw

Unterteilt man den Markt in verschiedene Segmente, so können sich die 3D-Actionspiele ein ganz schön großes Stück vom Kuchen abschneiden. Die Floskel „wie Sand am Meer" wird von vielen fast schon als Untertreibung empfunden. Bei dieser Masse trennt sich jedoch spätestens bei Betrachtung der Grafikengine die Spreu vom Weizen. Geht es schließlich auch noch um Handlung und Spieltiefe, so ist für die meisten der vermeintlichen „Titelaspiranten" der Ofen aus.

Um diesem Schicksal zu entgehen, hat Origin weder Kosten noch Mühen gescheut und mit David W. Bradley einen erfahrenen Mann für das Projekt Cybermage gewinnen können. Wie mitreißend und packend Spiele von Mr. Bradley sind, weiß jeder, der schon einmal den sechsten oder besser den siebten Teil der Wizardry-Serie in die Finger bekommen hat. Bei Cybermage hat er sich aber wieder einmal selbst übertroffen: in ferner Zukunft haben sich die Machtverhältnisse auf der Erde gründlich verschoben.

Fast alle großen Konzerne haben innerhalb weniger Jahre ihre Unabhängigkeit erklärt und agieren fortan als autarke Staaten.
Auseinandersetzungen finden nicht mehr zwischen verschiedenen Ländern statt, vielmehr sind einzelne Firmen Ausgangspunkt der Konflikte. Das ist aber nur das vordergründige Szenario für Cybermage, denn eigentlich geht es um mehr, um viel mehr: während der Separationskriege zwischen den Konzernen und Staaten gelang es einer außerirdischen Macht, quasi unbemerkt auf der Erde zu landen. Alle wichtigen Wirtschaftsbosse wurden durch Aliens ersetzt, so daß die Geschicke der Menschheit jetzt in außerirdischen Händen liegen.
Sie schlüpfen nun in die Rolle eines quasi übermächtigen Superhelden, der von den Rebellen geschaffen wurde, um diesem Übel ein Ende zu bereiten. Zu Ihren besonderen Fähigkeiten gehört eine bestimmte Begabung für Zauberei (Cybermage!). Mit anderen Worten: Sie können Feuerbälle schleudern und



In den dunklen Gängen muß man ständig auf der Hut vor den hinterhältigen Angriffen der Konzerntruppen sein. Schnelle Reaktionen sind extrem wichtig.





Verzichtet man auf die Sprachausgabe, so erscheinen Sprechblasen.

vachen



Bei Gefechten kommunizieren die gegnerischen Einheiten miteinander.

durch die Lüfte fliegen, sobald Sie den richtigen Spruch gefunden haben.

Waffenvielfalt

Darüber hinaus gibt es natürlich auch zahlreiche, teils recht futuristische Waffen, wie Lasergewehre, Raketen, Handgranaten und Maschinengewehre; mit diesem Arsenal (insgesamt 20 verschiedene Waffen stehen zur Verfügung) sollte der Triumph über die außerirdischen Truppen nur eine Frage der Zeit sein.



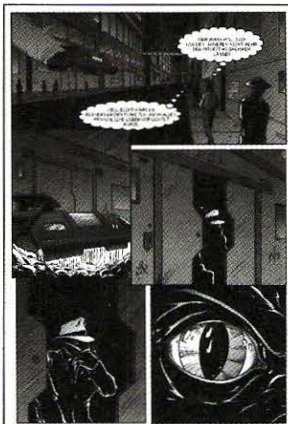
First Aid Kits, Munition und Waffen erhöhen die Schlagkraft des Helden.

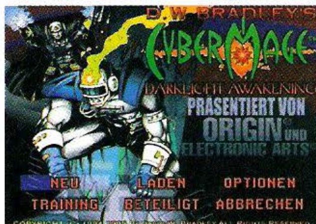


Versteckte Control Panels öffnen Geheimtüren und -wände.

Interactive Comic

Cybermage ist nicht nur ein Actionspiel, sondern auch eine Art Interactive Comic. Zahlreiche Ereignisse und Personen sind völlig überzogen, so daß Cybermage durch die ausgezeichnete Grafik in der Tat wie ein Zeichentrickfilm wirkt. Witzig: die Hintergrundgeschichte wird ebenfalls in Form eines Comics erzählt! Eine sehr gute Idee, an der sich andere Spielehersteller ein Beispiel nehmen sollten. Denn: eine bebilderte Story liest sich einfach schöner als tonnenweise Bleiwüste!





Die Komponente Comic spielt bei Cybermage eine große Rolle.



Die einzelnen Level wurden in Form von Kapiteln unterteilt.

Einsteigen, bitte!

Spielerisch bietet Cybermage einige neue Aspekte. Zwar konnte man auch schon in anderen Spielen springen, kriechen, fliegen und den Blickwinkel verändern, jetzt ist es aber auch möglich, in herumstehende Panzer oder Flugautos einzusteigen und diese im Kampf einzusetzen. Rätselfreunde unter den Actionspielern dürfen sich von Cybermage nicht allzuviel erwarten. Puzzles nach dem altbewährten Strickmuster „Knopf A öffnet Tür B" gibt`s im Minutentakt. Auch wenn die Qualität der Rätsel nicht gerade berauschend ist, so kann das Resultat sehr oft begeistern: ein Schalter öffnet nicht einfach eine Tür, sondern programmiert beispielsweise eine Horde angriffslustiger Roboter um, die dann sofort den Kampf gegen die Aliens aufnimmt.

Origin creates Worlds

Erinnert man sich an große Klassiker wie Strike Commander und Underworld





Das Inventory läßt sich schnell aufrufen, und mit wenigen Mausklicken kann eine andere Waffe oder ein Spezialgegenstand ausgewählt werden.

oder aber auch an jüngere Erfolge wie Wing Commander 3 oder Ultima 8, so läßt sich feststellen: Origin bewegte sich bei der Entwicklung schon immer an der Grenze des technisch Machbaren. Cybermage macht da keine Ausnahme, auch wenn der ganz große Fortschritt ausgeblieben ist. Wenn man die hohen Rechneranforderungen (siehe Kasten) einmal außer acht läßt, so sind es vor allem die vielen kleinen Details, die Cybermage zu einem Erlebnis machen. Beispiel Lokalisierung: Origin hat es sich nicht nehmen lassen, neben der perfekten Sprachausgabe auch noch einzelne Grafiken „zu übersetzen". Selbst Werbeplakate, wie beispielsweise im Waffenladen, wurden dabei nicht vergessen - so muß eine deutsche Version aussehen. Darüber hinaus kann selbstverständlich die überwältigende Anzahl an unterschiedlichen Locations begeistern. Muffige Kellergewölbe, ausgetrocknete Wüstenabschnitte und visionäre High-Tech-Städte, in denen Mad Max-like ums Überleben gekämpft wird, sorgen für reichlich Abwechslung, und man ist stets gespannt, was wohl im nächsten Level auf den Superhelden wartet.

Sound-Meister

Die musikalische Untermalung fügt sich nahtlos in das

Meister-Leistung

Cybermage fordert Rechenleistung, das steht außer Frage. Wer meint, unbedingt die gestochen scharfe SVGA-Grafik bei der Installation auswählen zu müssen, nur weil ein nagelneuer Pentium 90 mit 16 MB RAM unter seinem Schreibtisch steht, wird schnell eines Besseren belehrt. Selbst mit VGA (allerdings mit hoher Farbtiefe) bekommt ein Rechner dieser Klasse schnell Probleme. Origin hat es sich nämlich nicht nehmen lassen, einige Level zu integrieren, die ausschließlich aus Glaswänden bestehen oder einfach so groß sind, daß man sich auch nach drei Stunden Spielzeit noch in ihnen verirrt. Das Resultat: da ständig Heerscharen an Androiden, Robotern, Flugobjekten und Panzern durch die Gegend laufen, fliegen oder fahren (und diese auch alle berechnet werden müssen), gerät jeder „gewöhnliche" Pentium schnell ins Stocken - aber zum Glück wird einem ja ein Pentium 133 an jeder Straßenecke nachgeworfen. Wie gesagt: das ist lediglich bei ungefähr 20% der Spielzeit der Fall und außerdem gibt es ja noch die Möglichkeit, in VGA und mit 256 Farben zu spielen...


Cybermage in VGA mit 256 Farben...


...und mit 16,7 Millionen Farben.


SVGA leider nur ab Pentium 133!



Die ausgefeilten Licht- und Schatteneffekte erzeugen eine extrem düstere Atmosphäre, und vor allem die riesigen Feuerfontänen können begeistern.

positive Gesamtbild ein und kommt einem echten Soundtrack schon sehr nahe. Auch die Soundeffekte und vor allem die Sprachausgabe machen einen sehr guten Eindruck, jedoch klingen viele Samples recht verrauscht. Bei der Soundausgabe hat sich Origin noch ein weiteres Schmankerl einfallen lassen: wenn Sie beispielsweise an einer Fernsehwand, über die stets die aktuellen Nachrichten verkündet werden, vorbeilaufen, so wird der Ton langsam leiser, je weiter Sie sich von dem Terminal wegbewegen. Dieser Effekt wurde natürlich auch bei Laser-geschossen, Musikstücken und sonstigen Geräuschen nicht vergessen.

Oliver Menne ■

Statement



Cybermage ist lediglich durch die hohen Rechneranforderungen zu stoppen. Läßt man jedoch diesen Kritikpunkt einmal außer acht, so erhält man ein atmosphärisch dichtes und überaus fesselndes Spiel. Durch die hervorragende Darstellung der Charaktere und des Protagonisten kann man sich spielend leicht in das fiktive Szenario und in die Rolle des Superhelden hineinversetzen - und an die anfangs etwas hakelige Steuerung hat man sich auch relativ schnell gewöhnt.
Fazit: Cybermage hebt sich äußerst positiv von der breiten Masse der 3D-Actionspiele ab und ist für jeden Fan dieses Genres geradezu ein Muß!

SPECS & TECS

● VGA	Tastatur ●
● SVGA	Maus ●
● DOS/WIN 3.1	Joystick ●
WIN 95	SoundBlaster
HD 30 MB	General Midi ●
CD 120 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM, Quad Speed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

3D-Action

Grafik	88%
Sound	90%
Handling	87%
Spielspaß	88%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Origin/E.A.
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

Lion

Gut gebrüllt, Löwe!

Ein knappes halbes Jahr nach der Steppensimulation Wolf versetzt uns Sanctuary Woods nun in die afrikanische Savanne, wo wir uns als digitaler Löwe durchs Leben schlagen sollen. Daß das leichter gesagt ist als getan, ahnen Sie schon - live and let die...

Unerbittlich brennt die Sonne herab, weit und breit findet sich kein grüner Grashalm mehr. In der sengenden Hitze schleichen Sie, der König der Tiere, durch das Unterholz. Seit einer halben Ewigkeit hatten Sie nichts mehr zu essen, und Ihr Magen meldet sich in immer kürzeren Abständen mit einem deutlichen Knurren. Dort drüben grast eine Herde Zebras, aber die sind verdammt schnell, und Sie sind erschöpft von Ihren langen Streifzügen. Sie ducken sich, gehen in Lauerstellung. Sie haben Zeit und die Entschlossenheit: heute nacht im Schutze der Dunkelheit schlagen Sie zu. Dann endlich wieder einmal das Gefühl, satt zu sein...



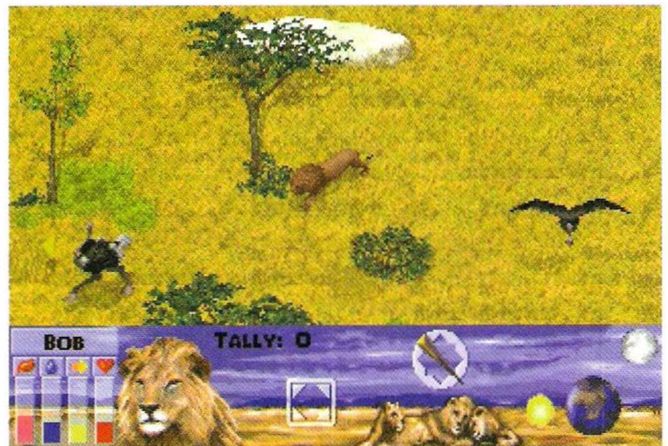
Die Wartezeit beim Laden wird durch schöne HiRes-Fotos versüßt.



Ein komfortables Menü ermöglicht den schnellen Zugriff auf alle Features des Spiels.

Survival of the Fittest

Das Programm Lion will das Leben eines Löwen in der freien Wildbahn simulieren und dem Spieler so die Möglichkeit geben, sich besser in eines jener Tiere hineinzufühlen, das bei vielen immer noch den Ruf hat, ein blutrünstiger Killer zu sein. Wie man sich der Psyche des Löwen nähert, bleibt dem Spieler selbst überlassen. Er kann sich beispielsweise zuerst aus dem integrierten Multimedia-Lexikon ebenso anschauliche wie wissenswerte Fakten über Lebensraum und -gewohnheiten dieser Raubkatzen besorgen und sich anschließend auf eines der 20 Szenarien einlassen, in denen typische Alltagssituationen aus dem Savannendasein nachgestellt werden. Da gilt es beispielsweise, menschlichen Verfolgern zu entkommen, sich als der beste Jäger im Rudel zu profilieren oder einfach Nachwuchs zu bekommen. Wer will, kann auch in einer Open-End-Simulation der Dinge harren, die das Schicksal für ihn bereithält.



Das Spielprinzip erschöpft sich weitgehend darin, als Löwe in der Savanne den Überlebenskampf zu bestehen, und nutzt sich relativ schnell ab.

Lion verfügt über eine präzise Maussteuerung: mit erstaunlich wenigen Befehlen ist es möglich, seinen Löwen zu den unterschiedlichsten, arttypischen Bewegungsmustern anzuhalten. Klickt man z. B. auf das Tier und zieht die Maus in eine bestimmte Richtung, schleicht die Raubkatze geduckt durchs Savannengras - die optimale Haltung, um sich an potentielle Opfer heranzumachen. Mit einer Fülle von Einstellungsmöglichkeiten, mit denen man sich die Lebensbedingungen unterschiedlich schwierig gestalten kann, versuchte Sanctuary Woods, das Spiel auch längerfristig interessant zu machen. Passable VGA-Grafik (die langen Ladezeiten werden mit Hi-Res-Fotos überbrückt) und stimmungsvoller Dschungelsound runden die Löwensimulation ab.

Herbert Aichinger ■

Statement



Es macht durchaus Spaß, als PC-Löwe den harten Überlebenskampf in der Savanne auszufechten. Für eine Weile jedenfalls. Zwar bietet Lion eine Fülle an interessant aufbereitetem Material, aber der Handlungsspielraum für den User bleibt auf die Dauer doch recht eingeschränkt. Sanctuary Woods hat aus dem Thema viel herausgeholt, aber nicht genug, um auf lange Sicht zu motivieren.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 20 MB	General Midi
CD 310 MB	Audio

REQUIRED
486DX33, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Simulation/Strategie

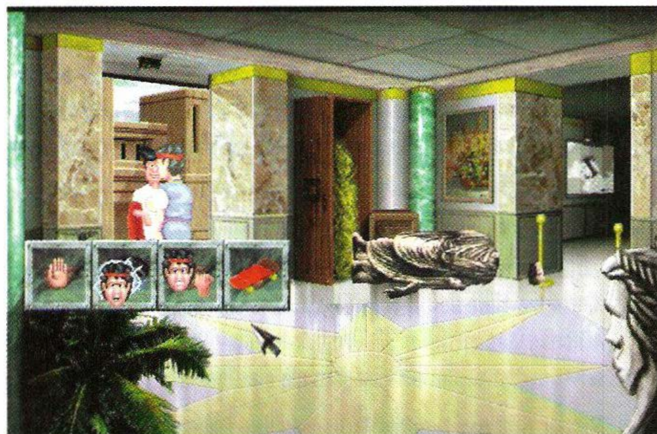
Grafik	68%
Sound	72%
Handling	73%
Spielspaß	64%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sanctuary Woods
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	befriedigend

Imperium Romanum

Das Leben des Gaius

Stell Dir vor, das Römische Reich wäre nie zerfallen, hätte die Wirren der Geschichte bis heute unbeschadet überstanden. Cäsars Nachfolger würden Skateboard fahren, mit schnurlosen Telefonen kommunizieren, Bares am Geldautomaten ziehen und die Vorzüge einer Toilette mit Wasserspülung schätzen. Bei dem Grafikadventure „Imperium Romanum" wird dieses Gedankenspiel PC-Wirklichkeit.



Die Icon-Leiste ist je nach Einsatzort anders bestückt: Klickt man beispielsweise eine andere Person an, erscheinen Icons für's fröhliche Plaudern.

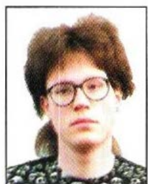
Für Gaius Ludus, einen kleinen Angestellten in einem Museum, nimmt das Unheil seinen Lauf, als eine ihm anvertraute Cäsar-Statue beim Transport zerbricht. Die Botschaft, die er in den antiken Scherben findet, verheißt ein spannendes Abenteuer. Was wie ein großartiger Erlebnistrip klingt, entpuppt sich jedoch recht schnell als aufgewärmter Adventure-Eintopf. Pluspunkte sammelt das Spiel durch die hervorragende gerenderte SVGA-Grafik und die sehr sorgfältige Sprachausgabe, die bei Einsatz eines QuadSpeed-Laufwerk ohne Aussetzer aus den Boxen schallt. Die Steuerung des Helden per aufpoppender Icon-Leiste ist zwar komfortabel, läßt dem Spieler aber zu wenig Handlungsmöglichkeiten. Außerdem gehört die Maussteuerung nicht zu den präzisesten ihrer Art. Auf die Dauer extrem nervtötend sind die langatmigen Dialoge: Beispielsweise spult die Gattin des Chefs auch beim vierten Anruf im Büro ihres Mannes wieder exakt dieselbe Leier ab. Da hätte man ruhig ein wenig von den Referenzspielen in diesem Genre kopieren dürfen - und vielleicht hätte man auch dem Spieler die Option geben können, ein schon gehörtes Gespräch wegzuklicken.

Altbacken

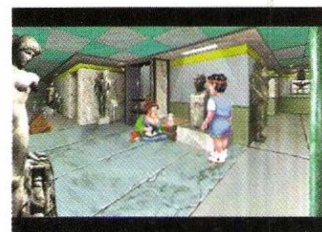
Die Puzzles sind viel zu gewöhnlich, die Gags altbacken, die Vorbilder des Spiels ebenso offensichtlich wie unerreicht. Und so klickt man sich zunehmend gelangweilter durch das neo-romanische Szenario und stellt fest, daß auch im alten Rom der Gegenwart alles nur Fassade ist.

Stefan Gnad ■

Statement



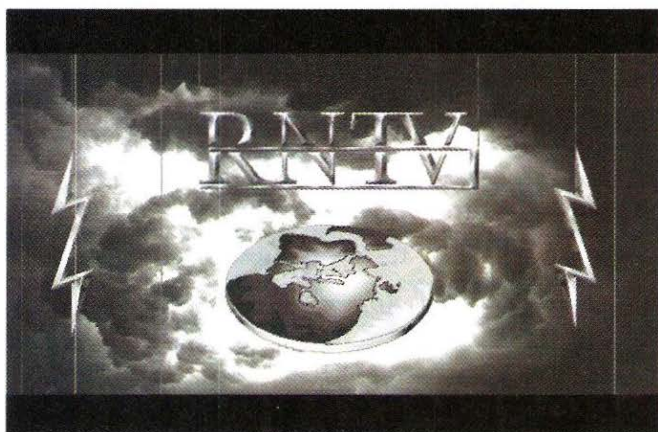
Erst nach viel gutem Zureden und einigen Umkonfigurationen ließ sich die auf CD-ROM gebrannte Moteriolschlocht endlich zum Loufen bringen. Gelohnt hat sich der Aufwand nicht. Imperium Romonum ist eine ermüdende Mischung aus bewußt auf Monty Python getrimmten Schenkelklopfern und deftigen Anleihen bei LucasArts. Schade, aus der netten und sehr ergiebigen Grundidee hätte man sehr viel mehr machen können.



Im ersten Teil des Spiels muß Gaius eine Möglichkeit finden, um das Museum verlassen zu können.



Dank der gerenderten Szenarien spiegelt sich die Umgebung eindrucksvoll auf dem Marmorboden.



Nein, da ist den Programmieren ist hier kein Fehler unterlaufen. Das umfangreiche Intro wird komplett in Schwarzweiß dargestellt.

SPECS & TECS

	VGA	Tastatur	●
●	SVGA	Maus	●
●	DOS/WIN 3.1	Joystick	
	WIN 95	SoundBlaster	●
HD	1 MB	General Midi	●
CD	355 MB	Audio	●

REQUIRED
486DX33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX2/66, 16 MB RAM, Quad-Speed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

Grafik	80%
Sound	75%
Handling	65%
Spielspaß	64%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Rainbow Arts
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

Der Seelenturm

Dämonenhatz

Der Dämon Baalhathrok brachte den Haß und raubte ihre Seelen - bis zu dem Tag, als Treeac sich erhob. Konnte der Held von „Der Seelenturm" bislang nur auf dem Amiga rettend eingreifen, so steht nun allen PC-Kriegern eine aufgemotzte Version des bekannten und beliebten Fantasy-Adventures ins Haus.



Gespielt wird bei Der Seelenturm aus einer isometrischen Sicht. Der Held kann sowohl mit Tastatur als auch komplett über Maus gesteuert werden.

Bemerkenswert ist vor allem die soft- wie hardwaretechnisch üppige Aufmachung des Spiels. So finden sich in dem Karton neben der obligatorischen CD-ROM und dem Anleitungsbüchlein ein kompletter Roman und eine umfangreiche Kräuterkunde. Wer keine Lust hat, sich erst in das über hundertseitige Buch zum Spiel einzulesen, findet im Vorspann eine Kurzeinführung in Handlung und Hintergrund des Abenteuers. Überhaupt wird bei „Der Seelenturm" auf das Drumherum wie auch auf Authentizität und Realitätsnähe großer Wert gelegt. Im Gegensatz zu vielen anderen Adventures ist der Spieler hier voll gefordert, muß Truhen und Türschlösser per Dietrich öffnen und sich seine Zaubertränke mittels der mitgeführten Mini-Alchemistenküche selbst zusammenbrauen. Genau diese Details machen den Reiz und die Faszination des Spiels aus.



Treeac ist ausgerüstet wie Reinhold Messner, wenn er zum Yeti pilgert!



Schriftrollen verraten mehr über die umfangreiche Hintergrundstory.

Das Abenteuer beginnt

Hat man sich erst einmal mit der umfangreichen Steuerung vertraut gemacht, ist das Abenteuer nicht mehr aufzuhalten. Die detailreiche Kombination aus Adventure und Arcadegame ist den Programmierern hervorragend gelungen. Zwar müssen immer wieder fiese Halunken mit einigen Schwerthieben niedergestreckt werden, jedoch gilt es auch zahlreiche Puzzles und Rätsel zu lösen.

Rätselhaft

Pure Gewalt führt eher selten zum Erfolg. Und eines darf man nie vergessen: ein tiefer Griff in die Kräuterkiste kann oft Wunder wirken und schwierige Stellen meistern sich im Handumdrehen.
Die Steuerung des Helden per Maus („virtueller Joystick") kommt flüssig, der Sound knackig, die Grafik unaufdringlich schön. Per Sprachausgabe wird der Spieler über die Vorgänge in seiner Umgebung auf dem laufenden gehalten. Daß die Programmierer von „Black Legend" Humor haben, zeigt sich spätestens bei den Optionen: Um einen Spielstand abspeichern zu können, muß erst ein kleiner gefräßiger Wasserspeier mit vielen Goldmünzen gefüttert werden. Der Trip in den Seelenturm ist ein stimmungsvolles und großartiges Abenteuer, das Freunde des Genres unbedingt antesten sollten.

Stefan Gnad

Statement



Gegenstände finden, Geheimgänge entdecken, mit einer bestimmten Mission durch dunkle Kerker hetzen - bei dieser Vorstellung leuchten die Augen eines jeden Fantasyfreaks. Der Seelenturm bietet Stoff für viele durchspielte Abenteuernächte vor dem heimischen PC. Authentizität ist die eine Seite, Spielbarkeit die andere - „Der Seelenturm" verbindet beides, ohne dabei an Spaß und Atmosphäre einzubüßen.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 10 MB	General Midi
CD 200 MB	Audio

REQUIRED
486DX33, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Action-Adventure

Grafik	72%
Sound	75%
Handling	80%
Spielspaß	81%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Black Legend
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ausreichend

POST SCRIPT

Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

KOMPLOTT

Hi Rainer!
Im Brief „Grundsätzliches" (Ausgabe 1/96) siehst Du tatsächlich etwas falsch. Es stimmt nicht, daß sich die Super-Hardware deshalb so gut verkauft, weil es die Leute so wollen. Ich denke eher, all das ist ein abgekartetes Spiel der Firmen. Es werden einfach nur noch Programme entwickelt, die auf den neuesten Computern und sonst nirgendwo laufen. Was bleibt dem Spieler und User anderes übrig, als sich den neuesten Deepscreen zu kaufen? Auch mir ist klar, daß ich etwas stark mit dem Hammer der Vereinfachung zugeschlagen habe. Auch Deine Ansicht macht sicher einen Teilaspekt der Sache aus.
Hat Dir eigentlich schon mal wer gesagt, daß Du Autor werden solltest? Denn anstatt den Lesern Marmelade um den Mund zu schmieren, bleibst Du realistisch und Dein Schreibstil.... (Rest gekürzt. Ist ja peinlich! So viel Lobhudelei wirkt entweder unglaubwürdig oder treibt den Empfänger in den Größenwahn. Anm. v. RR). Das nur am Rande. Möge Bill Gates mit Dir sein. Mit besten Grüßen: Stefan

Ich kann mir mit dem besten Willen nicht vorstellen, daß man eine derartige Macht über den Verbraucher haben kann. Wenn mir der finanzielle Aufwand für ein Produkt zu hoch ist, kann ich doch auch „Nein, danke" sagen und mit einer Träne im Auge verzichten. Für das gesparte Geld kann ich eine tolle Party in London machen, etliche Filme im Kino (einschließlich Popcorn!) sehen, mir eine Konsole UND einen Videorecorder kaufen und... und.. und. Wenn ich das Produkt trotz der Kosten kaufe, ist es mir eben den Aufwand wert - dann sollte ich aber auch nicht über die Kosten wimmern. Wer immer die neuesten Spiele haben muß, muß eben auch immer die neueste Hardware haben. Und wer behauptet da, ältere Spiele, die z. T. noch auf 386ern laufen, würden weniger Spaß machen? Sie sind bei weitem nicht so spektakulär in puncto Grafik und Sound - was aber nichts mit dem Spaß, den sie bereiten, zu tun hat. Was wollte ich eigentlich erklären? Ach ja... ich denke schon, daß wir genau den Markt (Hard- und Software) haben, den wir wollen - oder doch zumindest verdienen.
Übrigens behaupten manche Leute jetzt schon, ich würde ständig ebenso zuviel reden wie schreiben. Diese Leute nun noch mit einem Buch zu ärgern, wäre der Gipfel des Verbalsadismus.

WIEDER C&C

Hallo Rainer!
Ihr habt Command & Conquer ganz schön in den Spielehimmel gelobt. Leider mußte ich mit der deutschen Version etwas andere Erfahrungen machen. Die Installation unter MS-DOS brach immer mit der sehr nachvollziehbaren Fehlermeldung „Überlauf bei Division" ab. Witzigerweise lautete die Fehlermeldung unter OS/2 „Konnte Datei SETUP.MIX nicht kopieren". Einzig und allein unter Windows funktionierte es. Aber damit noch nicht genug. Das Spiel bricht öfter mit einer seitenlangen Fehlerliste ab. Auch erschienen mir die GDI-Missionen zu leicht und eine Steigerung von Level zu Level ist nur selten spürbar. Aufgrund der schier unerschöpflichen Tiberiumvorkommen im Endlevel (GDI) ist es ein Kinderspiel, eine riesige Armee aufzubauen. Also, wenn schon unbegrenzte Einheiten, dann bitte weniger Tiberium. Die Zornesröte trieb mir jedoch etwas anderes ins Gesicht. Wie kann der Computer Gebäude bauen, ohne einen Anschluß an die Basis zu haben? Ich dachte, ich seh' nicht richtig - steht doch plötzlich ein Obelisk vor meiner „Haustür" und putzt mit Vergnügen meine Truppen weg! Ist solches Euch beim Test nicht aufgefallen? Kennwort Command & Contact! Schade, daß sich nur Leute mit Modem und eigenem Telefonanschluß beteiligen können. Ich habe nur ein Null-Modem-Kabel zu bieten. Dafür hat mein Rechner einen extrem hohen Kilometerstand. Das Telefonspiel ist doch eigentlich etwas sehr anonym, oder? Auf jeden Fall aber teurer. Ein Nullmodem bringt die Menschen einander näher! Denkt mal darüber nach. Tschüß: Jochen

Entschuldige bitte, aber ich kann es mir einfach nicht verkneifen, energisch zu widersprechen. Die genannten Fehler traten weder in der Redaktion noch bei mir zu Hause ein einziges Mal auf. Hier würde ich die Schuld Deinem Rechner, einer defekten CD oder wasauchimmer geben. Als Kinderspiel fand ich C&C eigentlich auch in keiner Mission. Siehst Du es als Nachteil, wenn dem Spieler die Möglichkeit gegeben wird zu gewinnen? Auch der Geisterobelisk ist eigentlich fair. Du kannst Dir selbst mittels Sandsäcken einen Weg zum Gegner bahnen. Auch er wird die Sandsackspur nicht bemerken, was Dir die Gelegenheit gibt, ihn kräftig zu überraschen. Natürlich ist mir klar, daß das nicht sonderlich realistisch ist. Aber es ist nur ein Spiel!
Zu der Sache mit dem Null-Modem-Kabel: Ich persönlich finde es ja eigentlich eher angenehm, wenn ich mit Leuten spielen kann, ohne sie sehen zu müssen - das nur am Rande. Wir finden diese Art zu spielen schon etwas zu umständlich. Aber sollten sich noch ein paar Leser melden, welche die „kurze Verbindung" schätzen, werde ich Euch natürlich vermittelnd zur Seite stehen. Für zahlende Kunden tue ich einiges.

ALTERTUMSFORSCHUNG

Hi PC Games!
Ich habe eigentlich nur zwei Fragen:
1. Was kann man noch Vernünftiges mit einem 386 DX/33 machen?

2. Viele Spieledemos auf der CD der PC Games sind für 486er. Wieso denkt keiner an die 386er User?
Bis zum nächsten Brief: Mr.J

1. Da stellt sich mir doch die grundsätzliche Frage, was man überhaupt Vernünftiges mit irgendeinem Rechner machen kann... aber ich beginne abzuschweifen. Bei den neuen Spielen wirst Du wirklich sehr oft in die berühmte Röhre gucken. Aber viele ältere Spiele, die genausoviel Spaß machen und zudem meist sehr preiswert (auch auf Sammlungen) zu haben sind, funktionieren auf Deinem Blechkumpel tadellos. Für die meisten „seriösen" Anwendungen, die so im Heimbereich anfallen, taugt er auch noch, wenn Du Dich nicht gerade auf Win95 kaprizierst.
2. Wir suchen uns die Demos nicht aus, wir bekommen sie nur von den betreffenden Firmen zur Verfügung gestellt. Und die wollen eben sehr oft mit tollen Grafiken und aufwendigen Videos protzen, um möglichst viel Eindruck zu schinden. Lese Dir doch noch einmal den ersten Brief durch!

SCHON WIEDER BPjS

Mointach Rainer!
Neulich habe ich in der PC Games gelesen, daß dieses 3D-Actionspiel aus dem Star-Wars-Universum von Lucas Arts mittlerweile indiziert wurde. Diese Nachricht war ein Schock für mich. Außerdem habe ich extreme Angst vor der BPjS bekommen: Ich frage mich, wann die BPjS auf die Idee kommt, ähnlich brutale Spiele, wie Indiana Jones (Menschen werden von riesigen Steinkugeln überrollt oder mit Stalaktiten erschlagen), Wing Commander III (Menschen werden aufgespießt), oder Rebel Assault 1+2, bei denen reichlich geballert wird, zu indizieren. Ich hoffe, ich bringe die BPjS jetzt auf keine dummen Gedanken!
Schade finde ich auch, daß die PC Games keine Berichte von indizierten Spielen drucken oder über Spiele, gegen die ein Indizierungsverfahren läuft, schreiben darf.
By the Way: ich lese in letzter Zeit viel über Schokoriegel und andere Beilagen zum Heft - gesehen habe ich davon nach nichts. Wann wird aus der PC Games endlich das „erste Spielemagazin mit Schokoriegel"? Ich fände das echt süß.
In etwa diesem Sinne: Honk Henkler

Ich bin wirklich kein Freund der Bundesprüfstelle, da ich finde, daß sie nur eine Notlösung ist. Aber es scheinen sich absurde Meinungen über die BPjS zu halten, deren Hartnäckigkeit nur noch mit dem Geruch von Knoblauch zu vergleichen ist. Von sich aus darf die BPjS nichts tun (und tut auch nix, was gut so ist). Sie kann nur auf Antrag eines Jugendamtes tätig werden. Wurde die Indizierung beantragt, entscheidet man darüber, ob sie berechtigt ist. Nicht jedem Antrag wird automatisch stattgegeben. Es gab sogar schon einige Fälle, in denen eine Indizierung zurückgenommen wurde (z. B. Silent Service). Allerdings ist das so häufig wie die Zähne einer Henne. Wurde nun ein Game indiziert, ist das nicht mit einem Verbot gleichzusetzen. Es darf lediglich nur Personen unter 18 Jahren niemalsnimmernicht zugänglich gemacht werden. Auch indirekte Werbung ist, wegen einer nicht vorhandenen Alterskontrolle nicht statthaft. Niemand hat eine Bestrafung zu befürchten, sollte er sich im Besitz eines „Indi-Spiels" befinden. Gewaltdarstellung alleine ist kein Grund für eine Indizierung (kennt jemand ein anderes Wort dafür?). Eigentlich ist die BPjS demgegenüber sogar relativ tolerant! Was man dort jedoch ganz verbissen sieht, ist eine mögliche „soziale und/oder ethische Desorientierung" des unmündigen Users. Da verstehen die Jungs keinen Spaß! Nun könnte man natürlich seitenlang darüber schwadronieren, was eine „soziale Desorientierung" ist, und falls man es geschafft hat, noch ein Buch darüber veröffentlichen, o b bestimmte Computerspiele auch wirklich dazu führen. Ich möchte dazu nur bemerken, daß ich nach ausgiebigem Konsum einer einschlägigen CD noch niemanden beim Liebesspiel auf der Straße gesehen habe. Aber lassen wir das. Da alleine ich mir schon mehrere Wölfe darüber geschrieben habe, bin ich eigentlich der Meinung, daß dieses Thema schon zu viel Papier verbraucht hat! Könnten wir es an dieser Stelle nun endlich einmal gut sein lassen? Wird Euch dieses Thema denn nie langweilig? Mir schon! Sollten nicht noch neue Gedanken dazu kommen, wäre mir es doch arg lieb, wenn wir es langsam aber sicher beenden könnten. Das Thema ist so tot, es stinkt doch schon. Seh' ich das falsch?

NOSTALGIE

Hallo Onkel Rosshirt!
Es begab sich vor einer sehr, sehr langen Zeit, zu der man noch in Computerzeitschriften wie Play Time blätterte und sich köstlich über Typen wie „Herr Blatt", „The Master" oder „Monfred Mohnmann" amüsierte, da schrieb ich einen Brief an oben genannten Redakteur, welcher sogar abgedruckt wurde (der Brief oder der Redakteur? Dumme Anm. v. RR). Ein wirklich kritischer Fehler in Eurer Zeitschrift zwang mich, Hammer und Meißel wieder auszupacken und einen Brief an meinen Liebligsbriefkastenonkel zu ritzen.
1. Wo ist das originelle Vorwort geblieben? Zu Playtimezeiten heißgeliebt, mittlerweile im Sumpf der Trägheit abgesoffen? Ich flehe Dich an, um der alten Zeiten Willen, raff' Dich auf und schreib mal wieder eins!
2. Wo sind all die lustigen Leserbriefe geblieben? Ist es möglich, daß mit dem Tod der Play Time auch all die lustigen Typen gestorben sind? Bekommst Du keine lustigen Briefe mehr?
Peer der Heimatlose (in nostalgischen Erinnerungen schwelgend)

Hey Alter... Dich gibt's auch noch? Schön, mal wieder von alten Bekannten zu lesen! In den seligen Ur-Play Time-Zeiten (irgendwann 1991) versammelten wir uns monatlich um ein paar Seiten Papier und blödelten ein wenig herum. Der Informationsgehalt tendierte zeitweise unter Null. Es hat wirklich Spaß gemacht, aber die Zeiten sind vorbei! Wenn Du es aber so sehr vermißt, könnten wir ja einen ebenso privaten wie sinnfreien Briefwechsel führen. Anfangs habe ich ja versucht, die Leserbriefe in der PC Games mehr serry... säri... seriös zu gestalten, was mir, zugegeben, immer mehr entgleitet. Ein Vorwort war dort nie nötig, und nun wäre es auch keine so tolle Idee, plötzlich eins einzuführen. Wenn Du aber partout nicht auf meine Vorwörter verzichten magst, kauf Dir noch zusätzlich die Amiga Games - dort antworte ich monatlich immer noch mit Vorwort. Vielen Dank für Deinen Beitrag zu meinem Unterhalt.

MAHNUNG

Lieber Rainer (ich liebe es manchmal altmodisch zu sein), da es wohl mittlerweile aus der Mode gekommen ist, sich anfangs in ellenlangen Lobreden zu verlieren, wie toll die PC Games doch ist, komme ich gleich zur Sache:
Gegen 18.oo Uhr an einem Freitag beginne ich Colonization zu spielen. Um o5.15 Uhr am Samstag muß ich frustriert feststellen, daß ich meinem Land trotz heroischer Selbstaufopferung (!) noch immer nicht die Unabhängigkeit erkämpft habe. Im Eifer des Gefechts habe ich seitdem nichts gegessen und die Party, die ich eigentlich besuchen wollte, dürfte auch schon in den letzten Zügen liegen (alles Weichlinge). Für einen Spieletester wäre der Suchtfaktor vielleicht ein positives Merkmal, für mich war die Nacht zwar unterhaltsam, aber sie sollte ein Einzelfall bleiben. Die Spiellust nahm erst schlagartig ab, nachdem ich einen glorreichen (!) Sieg über die bösen, fiesen Kolonialtruppen errungen hatte, was sich über eine anstrengende Woche hinzog, in der ich nicht viele Gesichter zu sehen bekam.
Dieses Beispiel soll natürlich weder Werbung sein noch soll's sagen, daß alle Computerspiele wegen Suchtgefahr eingestampft werden müßten (dafür spiele ich zu gerne), aber ich finde, auch Computerzeitschriften sollten sich mehr mit den „negativen" Randerscheinungen des Computerspielens auseinandersetzen.
Mach's gut: mAx

Ach ja... das sagt sich so leicht. Sollten wir es positiv anmerken, wenn man sich jederzeit und mühelos von einem Spiel losreißen kann? Ist es nicht besser, wenn ein Spiel fesseln und begeistern kann (diesen Terminus ziehe ich allen Redewendungen mit „Sucht" vor)? Bietet es nicht nur so einen realen Gegenwert, für die Unsummen, die man dafür hinblättern muß? Und noch etwas macht die Sache recht kompliziert: Ich persönlich verbrachte vergnügliche 23 Minuten mit Colonization (Entschuldigung), während mich Warcraft II mehrere Nächte lang um den Schlaf brachte, das wiederum unseren Thomas nur etwas länger als mich Colonization begeisterte. Wer sollte den sogenannten „Suchtfaktor" festlegen - und um Himmels Willen wie?

DAS LETZTE

Lieber Lee Sheldon!
Nein! Wir wollen keinen Spielspaß! Spielspaß! Spielspaß! Nie wieder Spieltiefe, irgendwelche Rätsel oder sonstwas, um das glibbrige Etwas in unserem Kopf zu belasten. Wir wollen geilste Renderanimationen, um Nachbars Lumpi zu beeindrucken. Wir wollen nur Knöpfchen drücken, um unsere Daumen zu trainieren! Glaubt dieser Mann etwa, daß es keine Programme gibt, die Spielspaß! Spielspaß! Spielspaß! besitzen und trotzdem für die breite Masse konzipiert sind, um großen Absatz zu sichern? OK, es gibt Grafikorgien ohne Hirn, mit mangelhafter Steuerung und sonstigen negativen Eigenschaften, aber sind es nicht gerade diese Programme, die uns die wahren Spitzenspiele so richtig feiern lassen? Wäre jedes Spiel ein Hit, dann wäre ich bettelarm und die PC Games überflüssig. Lee kann nicht erwarten, daß eine Softwarefirma in einem kapitalistischen System auf ein Massenprodukt verzichtet. Ich muß zugeben, daß ich den Videorecorder bei mir im Wohnzimmer nicht programmieren kann, aber das liegt daran, daß ich es nie versucht habe. Ich denke, daß jeder PC-User intelligent genug sein sollte, ein paar Rätsel zu lösen. Lieber Lee, nur weil Du EIN gutes Spiel mitfabriziert hast, heißt das noch lange nicht, sich über andere lustig machen zu können. Beweis mit weiteren so guten Spielen wie „Riddle of Master Lu", daß Du eine Größe Deines Fachs sein willst. Und um Gottes Willen, vergiß ja nicht den Spielspaß! Spielspaß! Spielspaß!
Ciao Bello: Raoul

Dem ist von meiner Seite nichts hinzuzufügen (bringt Kalender und einen Rotstift).

Haben Sie auch ein Problem mit einem Hersteller oder Versandunternehmen? Dann schreiben Sie uns! Wir bemühen uns, „Mißverständnisse" jeglicher Art aus der Welt zu schaffen.
Sie erreichen uns per Fax *(0911/6426333)*, per E-Mail *(CompuServe: 100567,3006)* oder in schriftlicher Form: *Computec Verlag, Redaktion PC GAMES, Kennwort: Ärger? Isarstraße 32-34 90 451 Nürnberg*

PC Games Disc & Mag



PLAYERS GUIDE

DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 3/96



Liebe Tips & Tricks-Leser,
der in letzter Zeit deutlich umfangreicher gewordene Lösungsteil lebt zum größten Teil von Ihren Zuschriften und Anregungen. Wenn Sie also der Meinung sind, daß sich auf den folgenden Seiten etwas besser oder übersichtlicher gestalten läßt, so zögern Sie nicht, uns zu schreiben.

Viel Spaß beim Schmökern wünscht Ihnen Ihr

Simon Schmid

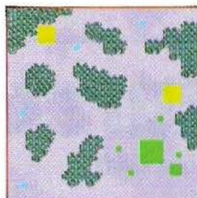
WARCRAFT II

KOMPLETTLÖSUNG TEIL 2 - DIE ORKISCHEN HORDEN

Fragt man zehn WarCraft 2-Spieler nach „ihrer" Lösungs-Strategie für einen bestimmten Level, erhält man auch zehn unterschiedliche Antworten - sprich: Ein ultimatives Patent-Rezept gibt es nicht. Die folgende Komplettlösung beschreibt Taktiken, die auch bei mehrmaligem Durchspielen zum Erfolg führten. Nachdem der Allianz von Lordaeron in der letzten Ausgabe ein glorreicher Sieg vergönnt war, widmen wir uns diesmal den Orcs. Sie werden feststellen, daß die Aufgaben zwar ähnlich, die Levels aber komplett anders aufgebaut und nicht minder ausgeklügelt sind als die der Humans.

Mission 1: Zul' Dare

Startbedingungen: ■ Gold: 1.000 ■ Holz: 1.000 ■ Öl: 0



Vier Bauernhöfe und eine Kaserne sollen auf der überschaubaren Karte entstehen. Sammeln Sie die drei Grunzer und lassen Sie sie im Uhrzeigersinn (beginnend im Süden) am Kartenrand entlanglaufen. Beseitigen Sie die vier Soldaten und bauen Sie währenddessen Bauernhöfe, die wiederum Peons ermöglichen. Durch den Abbau von Gold und Holz bekommen Sie genügend Rohstoffe für die Errichtung einer Kaserne. Der Inhalt der Goldmine in der Nähe Ihres Rathauses reicht völlig aus.

Mission 2: Überfall bei Hillsbrad

Startbedingungen: ■ Gold: 800 ■ Holz: 400 ■ Öl: 0



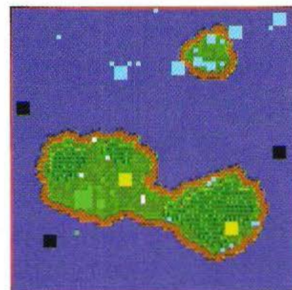
Wenn Sie es geschickt anstellen, brauchen Sie in dieser Mission kein einziges Mal die Goldmine (30.000 Units) besuchen und können auch den Wald unangetastet lassen. Markieren Sie die neun Grunzer in der Basis rechts unten und lassen Sie sie in Richtung Norden traben - der Weg ist grob durch das Waldgebiet vorgegeben. Unterwegs stößt man auf Bogenschützen und einfache Soldaten, die aufgrund der zahlenmäßigen Übermacht Ihrerseits leicht auszulöschen sind. Auch der Turm kurz vor dem oberen Kartenrand ist schnell zu demontieren. Nachdem die restlichen Humans in dieser Gegend beseitigt wurden, zertrümmern die Orcs die Mauer, die die eingeschlossenen Artgenossen umgibt. Beim Zusammentreffen beider Gruppen ertönt eine Fanfare und die sechsköpfige Abordnung kann angewählt werden. Führen Sie das Team nun einfach nach links unten (Vorsicht: Bis zum Ziel treffen Sie noch auf einige Soldaten) und lassen Sie die Trolle samt Anführer Zuljin auf den Leuchtkreis treten.



Mission 3: Southshore

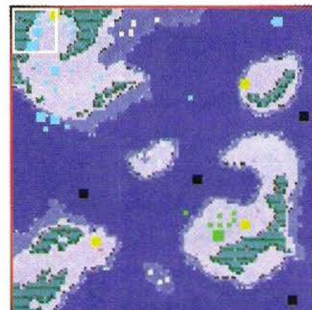
Startbedingungen: ■ Gold: 1.000 ■ Holz: 1.000 ■ Öl: 2.000

Auf der großen Insel entdecken Sie neben einem Haupthaus, einem Bauernhof und zwei Peons noch zwei Goldminen mit 30.000 bzw. 12.500 Units. Errichten Sie zunächst einen weiteren Bauernhof und schicken Sie einen Peon in die Mine. Nach und nach bilden Sie weitere Peons aus und schaffen Gold und Holz heran. Das Schlachtschiff tuckert am Ufer entlang und tötet die Infanteristen der Humans (Bogenschützen und Soldaten). Bei Gelegenheit konstruiert man ein Sägewerk und stellt schließlich einen Hafen ans südwestliche Ufer der Insel. Dadurch hat man schnellen Zugriff auf das benachbarte Ölfeld, wo nach dem Bau eines Öltankers die erste Plattform entsteht. Es folgen weitere Tanker und mindestens fünf Zerstörer, die man nun ins obere linke Viertel der Karte beordert. Von dort erkundet man Stück für Stück die obere Hälfte des Meeres und versenkt zunächst die Zerstörer der Allianz. Anschließend werden die gegnerischen Plattformen abgefackelt und an deren Stelle eigene Bohrtürme errichtet. Die Zerstörer-Flotte beseitigt sämtliche Humans-Tanker und -zerstörer und ist auch in der Lage, die Hafenanlagen (Gießereien etc.) der kleinen Insel zu vernichten. Sobald der vierte Bohrturm fertiggestellt ist, haben Sie diesen Level gewonnen.



Mission 4: Angriff auf Hillsbrad

Startbedingungen: ■ Gold: 1.000 ■ Holz: 1.000 ■ Öl: 1.500



Errichten Sie zunächst einen Bauernhof und lassen Sie den zweiten Peon Gold besorgen; die Mine mit ihren 115.000 Units ist für diese Mission mehr als ausreichend. Nach und nach bauen die Orcs eine Basis mit mehreren Höfen, einer Kaserne, einem Sägewerk sowie einem Hafen, den man zweckmäßigerweise im Nordwesten der Basis baut, um möglichst schnell zum Ölfeld zu gelangen. Auch eine Gießerei (Updates verwenden!) und eine Ölraffinerie sollten nicht fehlen. Zum Schutz vor Angriffen der Humans stellt man mehrere Wachtürme an das Ufer - vor allem der Hafen muß abgeschirmt werden. Öltanker konstruieren eine Plattform und beschaffen Öl, das zum Bau mehrerer Zerstörer benötigt wird. Die Kaserne dient zur Ausbildung von Axtwerfern und Grunzern, die Sie während der Aufbauphase in Massen produzieren sollten. Ein zweiter Hafen beschleunigt die Entwicklung von Zerstörern und drei bis vier Fähren. Mit einem Pulk von neun eigenen Zerstörern bereist man den rechten Kartenrand und entdeckt im Nordosten eine Ölplattform der Humans, die man nach Versenkung der Zerstörer vernichtet. Im oberen linken Viertel der Karte befindet sich die Basis der Allianz; durch Absuchen des Ufers können bereits viele Infanteristen (vor allem Bogenschützen und Soldaten) getötet werden. Auch Häfen, Gießereien und Raffinerien werden ein Opfer der Kanonenkugeln Ihrer Zerstörer. Kontrollieren Sie die restlichen Ölfelder (siehe Übersichts-Karte), ob die Humans dort nicht bereits weitere Bohrtürme installieren.



Jetzt bestückt man die Fähren mit Grunzern und Axtwerfern und läßt sie am Ufer der Humans-Insel anlegen. Nachdem man zuerst die Bogenschützen und Soldaten ausgelöscht hat, ruiniert man die Kaserne. Mehrere Infanteristen bewachen den Weg zwischen der Goldmine und dem Rathaus, um die Arbeiter abzufangen. Gebäude für Gebäude wird die gesamte Kolonie verwüstet.

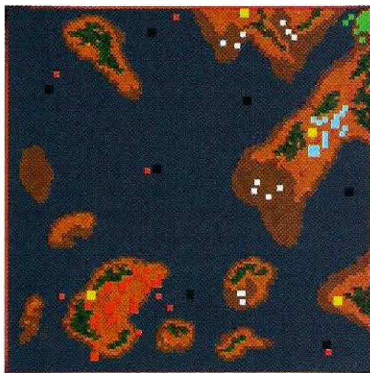


WARCRAFT II

KOMPLETTLÖSUNG TEIL 2 - DIE ORKISCHEN HORDEN

Mission 5: Tol Barad

Startbedingungen: ■ Gold: 2.000 ■ Holz: 1.500 ■ Öl: 2.000



Im äußersten Nordosten der Karte beginnt Ihr Einsatz. Mit den Zerstörern erforscht man das Ufer des Festlands auf der rechten Seite und tötet nach Möglichkeit die Fußtruppen der Humans. Der Zeppelin erkundet aus der Luft die zu erwartende Gegenwehr. Nun schicken Sie vier bis fünf Axtwerfer und ebensoviele Grunzer in die „City" von Dun Modr, erledigen die Bogenschützen und Soldaten und fackeln anschließend mit dem nachgerückten Reserve-Heer und den Katapulten sämtliche Gebäude der Humans ab. Haupthaus, Bauernhöfe, Sägewerke, Kaserne und Schmiede werden nach und nach aus dem Boden gestampft, während die Peons die 90.000-Units-Goldmine ausbeuten und den Waldbestand dezimieren. In der sicheren Bucht (siehe Karte) baut man Hafen, Raffinerie und Gießerei, konstruiert Öltanker und legt einen Bohrturm an. Die Kanonen und die Panzerung der Schiffe werden in der Gießerei verstärkt, und der Hafen sorgt für mindestens zehn Zerstörer sowie vier Fähren. Die Kaserne produziert Axtwerfer (im Sägewerk Axtstärke verbessern), Grunzer und einige Katapulte. Zur Abwehr von Angriffen der Humans, die des öfteren mit Fähren anrücken, befestigt man die Siedlung mit Wach- und Kanonentürmen. Durch eine Position in der Nähe des Ufers können Fähren u. U. bereits vor der Landung versenkt werden - vor allem dann, wenn man sie vorher schon mit Zerstörern geschwächt hat.
Sobald Ihre Flotte groß genug ist, durchfahren Sie mit den Zerstörern die Meerenge und steuern die Insel der Allianz an. Dabei versenken Sie die entgegenkommenden Zerstörer der Humans und erledigen den Bohrturm. Bei der Umrundung der Insel sollten Sie primär die Ballistas, Bogenschützen und Türme zerstören; anschließend kümmert man sich um die Hafenanlagen.
Nun stattet man die eigenen Fähren mit Katapulten, Grunzern und Axtwerfern aus und bewegt sich zur Insel. Die vollständige Demontage der Gebäude sollte kein Problem darstellen. Die Zerstörer klappern nun den Rest der Karte ab und nehmen die übriggebliebenen Schiffe der Allianz unter Beschuß; die abgebildete Karte verschafft Ihnen einen Überblick über die jeweiligen Standorte.

Mission 6: Die Brachländer

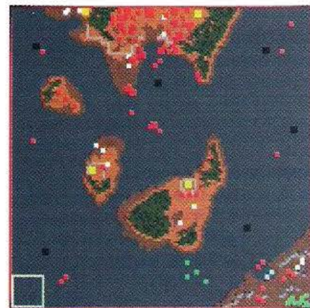
Startbedingungen: ■ Gold: 0 ■ Holz: 0 ■ Öl: 0



Ziehen Sie den größten Teil Ihrer Infanteristen zusammen, nehmen Sie die zwei Katapulte mit und lassen Sie das Kontingent am linken Ufer entlangtraben. Den Cho'gall und zwei Grunzer lassen Sie vorerst am Startpunkt zurück. Die Übersichtskarte zeigt Ihnen, wo Sie mit Widerstand (Bogenschützen und Soldaten) zu rechnen haben. Ungefähr in der Kartenmitte taucht eine Mauer auf, hinter der sich Bogenschützen und Ballistas verbergen. Mit Ihren Katapulten können Sie diese kleine Mannschaft leicht beseitigen. Im unteren Teil ankern zwei Zerstörer im Meer, die von den Katapulten und Axtwerfern rasch versenkt werden. Eine größere Ansammlung von Gegnern lauert schließlich noch auf einer kleinen Lichtung kurz vor dem Ziel in der rechten unteren Ecke. Sobald auch diese Humans ausgeschaltet sind, dirigieren Sie den Cho'gall samt seinen Bewachern auf dem gleichen Weg zum Leuchtkreis. Die Wachtürme in der Nähe der Basis (erkennbar an den türkisfarbenen Gebäuden) stellen keine Gefahr dar.

Mission 7: Der Fall von Stormgarde

Startbedingungen: ■ Gold: 1.600 ■ Holz: 1.200 ■ Öl: 1.200



Gestartet wird in der rechten unteren Ecke: Eine buntgemischte Mannschaft (Peons, Grunzer, Oger usw.) wartet verschüchtert auf Ihren ersten Mausklick. Doch zunächst markieren Sie die vier Zerstörer, lassen diese in südöstlicher Richtung fahren und versenken die beiden Zerstörer der Humans. Eine Fanfare deutet an, daß Ihre Schiffe die Fähren „berührt" und somit annektiert haben. Wie's der Zufall will, paßt das gesamte Team auf die zwei Boote. Dummerweise müssen vorher noch einige menschliche Soldaten von den Ogern gekillt werden - eine Angelegenheit von Sekunden.
Sämtliche Schiffe visieren nun die Kartenmitte an; die Insel mit reichlich Holz und Gold (die Mine führt 62.500 Units) wird von zwei Soldaten und einem Turm bewacht, den Sie mit Ogern, Grunzern und Axtwerfen in einen Trümmerhaufen verwandeln. Die Oger sollten auch die Mauer zerstören, die die Mine umgibt, da es sonst zu unnötigen Peon-Staus kommt. Flugs werden Rathaus, Sägewerk, Kaserne und Schmiede aus dem Boden gestampft; vor der Konstruktion eines Hafens plus Gießerei und Raffinerie im Südosten der Insel (Gründe: 1. Ölfeld in der Nähe - siehe Karte, 2. Vor Angriffen relativ gut geschützt) sollte es in Ihrem Stützpunkt Grunzer und Axtwerfer geben, die eventuelle Attacken via Fähre zurückschlagen können. Den Schutz der Hafengegend übernehmen Katapulte und Kanonentürme.



Bald werden Sie genügend Zerstörer angesammelt haben, um die erste Offensive in die Wege zu leiten. Voraussetzung dafür sind mindestens sechs Zerstörer und der Abschluß sämtlicher Aufwertungen in der Gießerei. Die Übersichtskarte zeigt Ihnen, wo Ölfelder und gegnerische Kolonien zu finden sind.



Meist werden Sie in der Nähe der Humans-Halbinsel fündig und können dort die Zerstörer sowie die Plattformen niederbrennen. Der Uferbereich ist generell mit Ballistas, Zerstörern und Kanonentürmen ge-



WARCRAFT II

KOMPLETTLÖSUNG TEIL 2 - DIE ORKISCHEN HORDEN

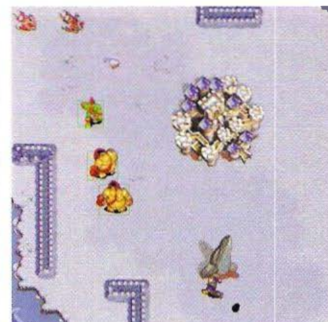
schützt, doch dank Ihres großen Heers können Sie allein durch die Vernichtung des Hafens den Gegner empfindlich schwächen. Der Rest ist reine Routine: Nach dem Durchkämmen der Meere und einer Säuberungs-Aktion von der Seeseite aus rund um die Humans-Basis beladen Sie mehrere Fähren mit Ogern, Axtwerfern und Katapulten und stürmen die Insel. Speichern Sie vorher ab, um nicht durch eine kleine Unaufmerksamkeit doch noch zu unterliegen. Erwähnenswert sind im Endeffekt nur die hartnäckigen Ritter, alle weiteren Einheiten können als Kanonenfutter gelten. Günstig wäre es, wenn Sie die Goldmine der Humans in Ihren Besitz bekommen und für eigene Zwecke nutzen.
Übrigens: Bei akutem Goldmangel wartet auf Sie etwas links von Ihrem Stützpunkt noch eine kleine Insel mit einer 12.500 Units-Mine!

Mission 8: Der Runenstein bei Caer Darrow

Startbedingungen: ■ **Gold: 1.000** ■ **Holz: 1.000** ■ **Öl: 1.000**



Wenn Sie sich die Übersichts-Karte genauer ansehen, werden Sie feststellen, daß die Beschaffung von Gold und Öl diesmal das kleinste Problem darstellt. In der bereits recht gut ausgebauten Basis befindet sich eine Mine (62.500 Units), auf der kleinen Halb-Insel rechts daneben ein Bergwerk mit 55.000 Units und auf dem linken Festland nochmals zwei Gruben mit 25.000 und 35.000 Units. Das zu zerstörende Schloß der Menschen und den Runenstein entdeckt man auf einer Insel ziemlich genau in der Kartenmitte. Mit dem Zeppelin erkunden Sie zunächst das gesamte Gebiet, um sich einen Überblick zu verschaffen. Die Peons holzen ab, besorgen Gold und bauen vor allem Bauernhöfe. Aus den Türmen am Ufer entstehen Kanonentürme. Neben dem Hafen baut man eine Gießerei und eine Ölraffinerie. Stellen Sie die Oger auf den eisbedeckten Übergang zwischen den beiden Halb-Inseln am oberen Kartenrand, da die Basis ansonsten u. U. von einer Fähre der Humans angesteuert wird. Das Haupthaus bauen Sie zur Hochburg aus, ein Oger-Maststall wird hinzugefügt und sämtliche Updates (Kanonenstärke, Axtstärke usw.) werden in Anspruch genommen. Im Hafen konstruieren Sie mehrere Öltanker, fahren damit zum abgeschirmten Ölfeld in der kleinen Bucht auf der linken Hälfte (siehe Karte) und errichten eine Plattform. Mit Hilfe einer Fähre transportieren Sie sechs Peons auf die kleine Landzunge unterhalb der Basis, bauen dort ein Haupthaus und zwei Türme zur Absicherung. Jetzt können Sie die Goldmine ausbeuten und den Wald roden. Fügen Sie nach dem Bau einer Alchimisten-Höhle eine Handvoll weiterer Zeppeline hinzu und lassen Sie Dutzende von Kampfpötten erstellen. Damit's schneller geht, kann man auch auf der eben angesprochenen Landzunge noch einen zweiten Hafen installieren. Stellen Sie eine Truppe aus zwei Zeppelinen, zwei Schlachtschiffen und fünf Kampfpötten zusammen, die nun die Insel der Humans anvisieren. Hüten Sie sich vor den U-Booten; diese können von den Zeppelinen entdeckt und von den Kampfpötten mit einem einzigen Schuß versenkt werden. Die





Kampfpötte eignen sich auch hervorragend, um die Kanonentürme, Ballistas und Bogenschützen in einer Blitzaktion zu vernichten. Die Schiffe fahren einmal rund um die Insel und killen so viele Humans-Einheiten wie nur möglich. Falls die Flotte merklich geschwächt wird, schickt man aus der Basis weitere Kampfpötte nach, die nun das gesamte Eiland umstellen und absichern. Jetzt bestückt man zwei oder drei Fähren mit Ogern, Katapulten und Axtwerfern und fährt zur Insel, lädt die Besatzung aus und greift die letzten Überlebenden an. Der Runenstein muß von einer Ihrer Einheiten berührt werden; daraufhin erschallt eine Fanfare. Die Katapulte können das Schloß innerhalb weniger Sekunden vernichten.
Zwar gibt es noch eine weitere Kolonie der Humans auf der rechten Seite der Karte, die für den Abschluß dieser Mission aber nicht relevant ist. Da die Menschen nur über eine sehr dürftig bestückte Goldmine verfügen, werden Sie im Normalfall keine Reparatur-Maßnahmen der Bauern beobachten und auch keinen Nachschub an Infanterie-Kontingenten bemerken.

Mission 9: Die Vernichtung von Tyr's Hand

Startbedingungen: ■ **Gold: 1.000** ■ **Holz: 1.000** ■ **Öl: 1.000**



Stellen Sie zu Beginn der Mission auf jeden Fall die Katapulte an das Ufer der Halb-Insel; diese Maßnahme bietet zumindest einen provisorischen Schutz vor einer Fähren-Landung der Humans. Anschließend starten Sie mit dem Abbau der Goldmine (55.000 Units) und der Rodung der kleinen Wald-Flächen. Errichten Sie Bauernhöfe und bilden Sie zügig Peons aus. Sobald genügend Holz vorhanden ist, bauen Sie zwei bis drei Kanonentürme in die Nähe des Hafens, den Sie um eine Gießerei und eine Raffinerie ergänzen. Ihr Kampfpott fährt am Ufer des Festlands entlang und tötet alle menschlichen Infanteristen. In der eigenen Kaserne werden Axtwerfer und Oger ausgebildet (vorher Haupthaus zur Festung ausbauen). Eine Alchimisten-Höhle ermöglicht die Konstruktion von Zeppelinen, die Sie gleich bei der Erkundung der Karte benötigen werden. Im Hafen erstellt man einen Öltanker, der am unmittelbar angrenzenden Ölfeld einen Bohrturm hinstellt. Dadurch können Sie alle Gießerei-Updates ausnutzen und jede Menge Kampfpötte bauen. Zwischendurch sollten Sie eine Fähre fertigstellen lassen, die vier Peons und zwei Oger auf die kleine Insel nebenan (siehe Übersichts-Karte) bringt. Installieren Sie dort ein Haupthaus und zwei Kanonentürme und schlachten Sie die Goldmine (erneut 35.000 Units) sowie das Waldgebiet aus. Transportieren Sie weitere Infanteristen auf die Insel, um sich vor Angriffen der Humans zu schützen; gleiches gilt für die Heimat-Basis, wo Sie vor allem Oger und Katapulte benötigen. Wenn Sie ca. zehn Kampfpötte, Schlachtschiffe und Zeppeline beisammen haben, starten Sie einen Angriff auf die Öl-Plattformen der Menschen; dabei sollten Sie immer die trügerischen U-Boote im Auge behalten. Stellen Sie an jedes Ölfeld (siehe Karte) jeweils zwei



WARCRAFT II

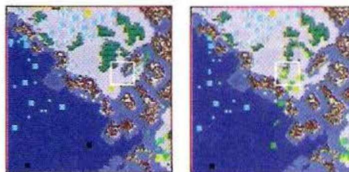
KOMPLETTLÖSUNG TEIL 2 - DIE ORKISCHEN HORDEN

Kampfpötte und einen Zeppelin, damit die Humans keine Chance zur Errichtung weiterer Ölbohrtürme mehr haben. Ein weiterer Trupp an Kampfpötten und Zeppelinen beginnt nun systematisch, am Ufer der menschlichen Kolonie entlangzufahren und dabei vor allem die Ballistas und Kanonentürme zu zerstören. Sobald die Insel von Türmen befreit ist, umstellt man das Gebiet mit Kampfpötten und schickt mehrere Fähren mit Ogern, Katapulten und Peons. Die Katapulte zerstören das Schloß und andere Gebäude, die Oger sorgen für die Eliminierung aller Humans und die Peons bauen einen Hafen sowie ein Haupthaus, aus dem schließlich eine mächtige Festung entsteht.
Generell gilt: Gehen Sie mit dem vorhandenen Holz möglichst sparsam um; sollte der Vorrat zur Neige gehen, schicken Sie einige Fähren mit Ogern, Katapulten und Peons an den äußersten rechten Rand der Humans-Bucht im Osten. Dort werden die Humans gekillt und alle Gebäude (vor allem Höfe) zerstört; dann errichtet man dort ein weiteres Haupthaus und holzt kräftig ab. Die Oger sorgen dafür, daß die Arbeiter des Gegners das Waldgebiet unangetastet lassen.

Mission 10: Die Zerstörung von Stratholme

Startbedingungen: ■ Gold: 2.500 ■ Holz: 2.000 ■ Öl: 1.000





Das linke untere Viertel der Karte wird von Wasser bedeckt, der Rest besteht aus Festland, das größtenteils von Humans bevölkert wird. Die Orcs starten von rechts unten mit einigen Infanteristen, Peons und Randalier-Kobolden. Mit letzteren sprengt man zunächst den Felsenring frei, so daß die restlichen Orcs von ihrer recht eingeengten Position ausbrechen können. Mit den Grunzern, Axtwerfern und Ogern killt man sämtliche (harmlosen) Humans, die sich in der näheren Umgebung herumtreiben. Gleichzeitig entsteht ein Haupthaus, das einer der Peons errichtet. Die beiden anderen stellen Bauernhöfe in die Gegend, holzen ab oder nehmen die Goldmine (50.000 Units) unter die Lupe. Für's erste genügt die Konstruktion eines Sägewerks; teure Schmieden und Kasernen können Sie etwas später an anderer Stelle bauen. Sobald die Nahrungsversorgung sichergestellt ist und Dutzende von Peons Gold und Holz herbeischaffen, schicken Sie einen Trupp Infanteristen durch den schmalen Gebirgs-Paß nach links oben in Richtung der zweiten Goldmine (siehe Karte). Beseitigen Sie die Einheiten der Humans und schauen Sie sich vorsichtig in der Gegend um (Achtung: Ballistas und Bogenschützen!). Aus Sicherheits-Gründen sollten sich die Orcs nicht weiter vorwagen als bis zum Rand des Wäldchens, weil dahinter bereits die Basis der Humans beginnt. Schicken Sie zwei Peons zur neuen Goldmine (30.000 Units), bauen Sie möglichst nahe ein zweites Haupthaus und stellen Sie zwischen dem Gebirge am Meeres-Ufer und der Waldgrenze mindestens vier bis fünf Kanonentürme zur Absicherung Ihrer Außenstelle auf. Holz sollte in größtmöglicher Entfernung zum gegnerischen Stützpunkt besorgt werden; vorher müssen Sie aber in jedem Fall mit Infanteristen nach Rittern und Soldaten Ausschau halten. Jetzt bauen Sie ein Haupthaus zur Hochburg aus und stellen eine Kaserne und eine Schmiede in Basis Nr. 2. Konstruieren Sie mehrere Katapulte, bilden Sie Axtwerfer, Oger und Grunzer aus und behalten Sie stets die Kanonentürme im Auge, die mehrere Angriffs-Wellen überstehen müssen. Mit den Katapulten fahren Sie im Schutz des Waldes so nahe an die gegnerische Anlage heran, daß Sie damit die Kanonen- und Wachtürme erreichen und zerstören können. Gegebenenfalls müssen die Peons zunächst einige Flächen freiholzen. Zwar werden durch die Bombardierung die Humans in helle Aufregung versetzt, doch dank des Waldes können diese den Katapulten nichts anhaben und laufen bzw. reiten im Zweifelsfall in die Kanonenturm-Falle. Dennoch sollten Sie bedenken, daß feindliche Ballistas sehr wohl Ihre Katapulte treffen können. Für eine größtmögliche Reichweite und höchste Zerstörungskraft sollte man in der Schmiede die Schleudern auf Vordermann bringen. Wenn Sie an der rechten unteren Ecke der Humans-Festung die Mauern zerstören (das erledigen übrigens auch Grunzer), können Sie mit den Katapulten durchfahren und relativ einfach die Türme, Ballistas und Bogenschützen eliminieren. Nach und nach zerstören Ihre Truppen die Bauernhöfe, Sägewerke und so weiter. In der Kaserne sollten Sie viele weitere Katapulte und Axtwerfer produzieren, mit denen Sie die vernichteten Einheiten ersetzen. Schalten Sie rechtzeitig die Magier und den dazugehörigen „Turm der Magier“ aus. Behindern Sie die Humans-Bauern durch Grunzer und Oger am Abbau der Goldmine in deren Basis und beseitigen Sie das Schloß. Nachdem der größte Teil der Siedlung verschwunden ist, stellen Sie die Katapulte ans Ufer und versenken damit Schlachtschiffe, Öltanker und Zerstörer. Auch die kompletten Hafenanlagen sollten Sie bei dieser Gelegenheit berücksichtigen.



Da es keine Rolle spielt, welche der gestellten Aufgaben (u. a. Zerstörung der Raffinerien) Sie zuerst erledigen, sollte zuerst die Beseitigung der feindlichen Basis in Angriff genommen werden. Währenddessen können Sie aber bereits einen Hafen, eine Ölraffinerie und eine Gießerei an einer geschützten Ufer-Stelle bauen. Mehrere Öltanker transportieren nach dem Bau eines nahegelegenen Bohrturms (siehe Karte) das Rohöl zum Hafen. Wenn Sie die Humans nicht provozieren, brauchen Sie keine See-Angriffe seitens des Feindes zu befürchten. In der Gießerei werden Panzerung und Kanonen verstärkt, und im Hafen entstehen vier Kampfpötte, die nun ihren großen Auftritt haben und die Humans-Plattformen im Meer innerhalb weniger Sekunden abfackeln.

Mission 11: Die Untoten von Quel' Thalas

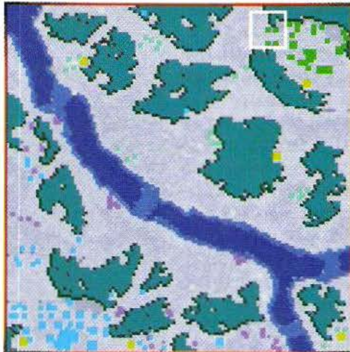
Startbedingungen: ■ Gold: 1.000 ■ Holz: 1.000 ■ Öl: 1.000

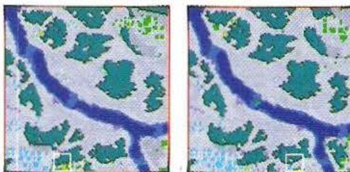
Die Karte wird durch einen Fluß in drei wichtige Regionen aufgesplittet, die durch drei eisbedeckte Übergänge miteinander verbunden sind: Auf dem linken unteren Teil tummeln sich die Orcs, recht oben startet Ihr Clan und rechts unten gibt es noch ein kleineres Gebiet mit einer ergiebigen Goldmine. Während die Humans insgesamt zwei Minen ausschlachten können, haben Sie Zugriff auf deren vier - das Bergwerk innerhalb der Basis beherbergt 37.500 Units, zwei weitere bieten 20.000 und die Mine in der rechten unteren Ecke liefert 25.000 Units.
In dieser Mission bieten sich zwei grundlegende Strategien an: Die eine besteht darin, mit einer großen Armee auf allen



WARCRAFT II

KOMPLETTLÖSUNG TEIL 2 - DIE ORKISCHEN HORDEN





drei Übergängen gleichzeitig vorzurücken und den Gegner sukzessive zurückzudrängen. Das setzt aber voraus, daß Sie blitzschnell zwischen mehreren Schauplätzen hin- und herswitchen können und dabei die Übersicht behalten. Eleganter ist es, die große Humans-Goldmine (Inhalt: Über 80.000 Units!) im Süden unter Kontrolle zu bringen. Die Humans werden erst mit dem Abbau beginnen, wenn sie die Mine in der linken unteren Ecke ausgeschöpft haben, so daß für Sie bei rechtzeitigem Vordringen genügend Gold übrigbleibt. Wiederum spielt es eine große Rolle, den Beginn der Mission zu überleben, ohne sich von der Übermacht der Menschen schwächen zu lassen. Einen Schwachpunkt stellt der obere linke Dorfeingang dar, der von den Humans stets als Angriffspunkt genutzt wird. Deshalb müssen Sie diese Stelle von vornherein hermetisch abriegeln. Am sinnvollsten stellen Sie anfangs vier Kanonentürme auf, die Sie später noch durch weitere Türme (auch Wachtürme zum Abschuß der spionierenden Flugapparate) ergänzen. Dieser Zugang muß unbedingt gehalten werden und darf auf keinen Fall den Humans zum Opfer fallen. Bedenken Sie, daß Ihre Gegner auch mit Ballistas anrücken, so daß Oger und Grunzer bereitstehen sollten, um diese Geräte vor Ort zu zerstören. Angeschlagene Türme müssen von Peons sofort repariert werden!
In der Anfangs-Phase benötigen Sie nur eine Kaserne, da bereits Sägewerk, Schmiede, Haupthaus und ein Kobold-Alchimist (dort Zeppeline zur Erkundung der Karte bauen) vorhanden sind. Nutzen Sie alle angebotenen Updates (Schilde, Äxte, Katapulte etc.) und bilden Sie Grunzer und Axtwerfer aus, die das gesamte Festland von den menschlichen Bogenschützen säubern. Dadurch haben Sie Zugriff auf alle drei Goldminen in dieser Gegend; es lohnt sich, an der linken oberen Mine ein Haupthaus zu bauen, um die Wege für die Peons zu verkürzen.
Schicken Sie rechtzeitig einige Infanteristen am rechten Kartenrand entlang über die äußere Brücke, töten Sie alle Gegner auf dem kleinen Vorsprung rechts unten und lassen Sie dann in der Nähe der Mine im Südosten ein zweites Haupthaus errichten und beuten Sie das Bergwerk aus. Wenn in der Umgebung genügend Holz entfernt wurde, können Sie dort zwei Kasernen installieren, die vorzugsweise Ballistas produzieren. Ihr ursprüngliches Haupthaus in der Basis bauen Sie zur Hochburg und schließlich zur Festung aus; vergessen Sie nicht die Konstruktion eines Oger-Maststalls sowie eines Tempels der Verdammten, um die starken Oger-Magier ausbilden zu können.
Wenn Sie in der Filiale im Südosten ca. fünf Katapulte und ebensoviele Oger-Magier beisammen haben, starten Sie einen vorsichtigen Vorstoß nach links. Beseitigen Sie zuerst die Verteidigungs-Anlagen (Kanonen- und Wachtürme, Ballistas) und achten Sie unbedingt auf die Ritter bzw. Paladine, Bogenschützen und gewöhnlichen Soldaten. Schlagen Sie sich am unteren Kartenrand entlang, lassen Sie das Sägewerk zerstören und postieren Sie dann Ihre Orcs in der Nähe der Mine. Mit einem Zeppelin untersuchen Sie das Gebiet in der Nähe der Goldmine. Schicken Sie drei Peons zu diesem Ort und lassen Sie rechts neben dem Bergwerk zwei Kanonentürme aufstellen; dadurch werden alle eventuell eintreffenden Bauern der Humans sofort getötet und der Nachschub an Gold rigoros abgeschnitten. Gleichzeitig bauen Sie in der Nähe noch ein Haupthaus sowie eine Kaserne; unter Umständen müssen Sie den Wald etwas lichten, um Platz für die Bauwerke zu schaffen. Da die anderen Minen zwischenzeitlich ausgebeutet sein dürften, konzentrieren sich Ihre Peons nun völlig auf die lukrative Humans-Mine - das dürfte reichen, um Dutzende von Oger-Magiern und Katapulten herstellen zu können. Damit dürfte es ein leichtes sein, die gesamte Humans-Siedlung dem Erdboden gleichzumachen. Dabei sollten Sie insbesondere auf die Magier achten und möglichst schnell das Schloß, die Türme und den Turm der Magier eliminieren. Von der Mine ausgehend bauen Sie weitere Kanonentürme zur Absicherung nach links in die Humans-Basis hinein, die automatisch alle feindlichen Einheiten und Gebäude zerstören.
Schicken Sie von der Heimat-Basis weitere Trupps über die gesamte Karte - dank des fast unerschöpflichen Gold-Vorrates und der großen Wälder dürfte es in Sachen Militär-Nachschub auch bei Rückschlägen keine Probleme geben.

Mission 12: Das Grabmal des Sargeras

Startbedingungen: ■ Gold: 2.500 ■ Holz: 2.000 ■ Öl: 1.000



Die Karte fordert einen geradezu dazu heraus, daß man nacheinander die beiden Inseln im unteren Teil besetzt, dort Holz und Gold organisiert und dann die Orc-Basis auf der größeren Insel angreift. Großer Fehler! Denn während die Annexion der Ländereien noch kein Problem darstellt, werden Sie spätestens beim Bau eines Hafens massiv von den Kampfpötten und Zerstörern der beiden Orc-Clans gestört. Diese vernichten die Ölbohrtürme, feuern vom Ufer auf Ihre Peons und versenken jedes neu konstruierte Schiff - eine ziemlich mühselige Angelegenheit, wenn man auf diese Weise gewinnen möchte (obwohl dies durchaus machbar ist). Es gibt eine cleverere Lösung: Markieren Sie innerhalb Ihrer bestehenden Armee (Startpunkt: Links unten) die beiden Zerstörer, den Kampfpott und einen Zeppelin. Dann halten Sie sich im linken Bereich der Karte und bugsieren diese Gruppe auf Höhe des Startpunktes in Richtung Norden, bis Sie auf ein Ölfeld stoßen. Dort warten Sie, bis auch der langsame Kampfpott diese Position erreicht hat. Von dort steuern Sie im 45°-Winkel nach rechts oben und entdecken ein weiteres Ölfeld. Hier müßte dann bereits der erste gegnerische Zerstörer auftauchen; von dieser Sorte gibt es in dem Gebiet noch zwei andere plus einen Kampfpott und eine Riesenkröte (deshalb der Zeppelin). Während die beiden Zerstörer nun die zwischenzeitlich errichtete Plattform bombardieren, kümmert sich der Kampfpott um den Hafen, der auf jeden Fall noch vor der Vernichtung von Raffinerie und Gießerei in Schutt und Asche liegen muß! Die „blauen" Orcs werden auf keinen Fall einen neuen Hafen bauen, so daß Sie vor deren See-Angriffen absolut sicher sind (abgesehen von den restlichen Zerstörern und Riesenkröten, die noch über die Karte verteilt sind). Belassen Sie Ihre überlebenden Schiffe in dieser Gegend - allerdings in sicherem Abstand zu Türmen. Es spielt bei dieser



WARCRAFT II

KOMPLETTLÖSUNG TEIL 2 - DIE ORKISCHEN HORDEN

Strategie keine Rolle, wie viele (wenn überhaupt) Ihrer Boote diesen Angriff überstanden haben.
Jetzt ist es an der Zeit, sich eine eigene Basis zurechtzuzimmern. Dazu packen Sie alle Oger, Katapulte und die Arbeiter in die beiden Fähren und tuckern zur mittleren der drei Inseln (siehe Karte). Die wenigen Grunzer und Oger können ruckzuck überrumpelt werden - beste Voraussetzungen für den Bau von Rathaus, Sägewerk, Schmiede, Kaserne usw. Vorerst benötigen Sie keine Bauernhöfe, da auf dem Vorsprung am Startpunkt bereits Höfe existierten. Die Goldmine (55.000 Units) erlaubt die Konstruktion größerer Bauwerke; jedoch sollten Sie sparsam mit dem Holz umgehen. Dringend benötigt wird eine Kaserne, in der vor allem Katapulte entstehen, mit denen anrückende Kampfpötte und Zerstörer der gegnerischen Orcs versenkt werden. Dabei nähern sich die Schleudern immer nur so weit, daß die Schiffe getroffen werden können. Praktisch sind auch Kanonentürme, die Sie direkt ans Ufer stellen sollten. Wenn das West-Ufer sehr gut geschützt ist, können Sie dort einen Hafen nebst Gießerei und Ölraffinerie einrichten und einen Öltanker anschaffen. Die Übersichtskarte zeigt den Standort des nahegelegenen Ölfeldes. Katapulte und Türme schützen zwar nicht vor einer Orc-Attacke an sich, aber sie sind hervorragend dazu geeignet, diese Boote schnellstens den Fluten zu übergeben. Von den Aufwertungen der Gießerei sollten Sie wie immer Gebrauch machen. Mit Hilfe einer Hochburg entsteht eine Alchimisten-Höhle, die bei Bedarf Zeppeline und U-Boote bereitstellt. Was Sie jedoch im Moment am dringendsten brauchen, sind Kampfpötte. Drei von dieser Gattung und ein Zeppelin bzw. eine Riesenkröte steuern mit größter Vorsicht die benachbarte Insel rechts von Ihrem Heimat-Stützpunkt an. Zwei Zerstörer und eine Riesenkröte dürften keine Kopfzerbrechen bereiten, ebensowenig der Kanonenturm. Infanteristen, die sich am Ufer herumtreiben, sind ein dankbares Opfer für die Kanonen Ihrer Schiffe. Bestücken Sie zwei Fähren mit den verbliebenen Ogern und Grunzern und bringen Sie diese an die Front. Auf der Insel gibt es neben einer Goldmine (45.000 Units) und mehreren Bauernhöfen vor allem Axtwerfer, Oger und einen Todesritter, die aber in einer Blitz-Aktion das Zeitliche segnen. Mit nachgesandten Katapulten oder per Handarbeit durch Ihre Orcs werden alle Gebäude vernichtet. Eine Fähre bringt Peons auf die Insel, die ein zweites Haupthaus, eine Kaserne und einen Hafen - letzteren allerdings erst dann, wenn die Basis gut ausgebaut und durch Katapulte bzw. Türme geschützt ist.
Sind genügend Kampfpötte und Riesenkröten vorhanden, beginnt man mit der Zerstörung der Hafenanlagen, die die pinkfarbenen Orcs nutzen. Diese befinden sich zum Teil oberhalb Ihrer neuen Insel und werden von Zerstörern und Riesenkröten umlagert. Bei entsprechender Menge können diese wunderlichen Geschöpfe schnell beseitigt werden, ebenso die Türme, Bogenschützen und Katapulte. Nach der Bombardierung der Häfen widmet man sich den Gebäuden im Inneren der Insel. Vor allem Haupthäuser, Bauernhöfe und essentielle Bauten wie Kasernen und Schmieden sind nebst der Zivilbevölkerung optimale Ziele. Diese Aktionen sollten Sie aber erst dann einleiten, wenn alle feindlichen Orcs keine Möglichkeit zum Bau von Öltankern, Plattformen und Schiffen mehr haben.



Wenn Sie das Ufer abgefahren und alle Anlagen vernichtet haben, brauchen Sie ein Dutzend bestmöglich ausgebildeter Berserker-Trolle. Diese verfrachten Sie zusammen mit Ogern und Katapulten in mehrere Fähren, während die von Anfang an vorhandenen Randalier-Kobolde in einer zweiten Fähre untergebracht werden. Legen Sie im Süden der Gegner-Insel an, laden Sie das quietschlebendige Gepäck aus und sichern Sie diesen Vorgang durch Kampfpötte, die am Ufer entlangschippern. Die Oger und Katapulte sorgen für die fachgerechte Zerlegung der verbliebenen Siedlung. Gewarnt sei vor den Todesrittern, die zwar problemlos abgemurkst werden können, aber bei zu spätem Entdecken immer gehörig Ärger machen. Die Randalier-Kobolde sprengen eine passierbare Lücke in den Gebirgs-Ring, der die Dämonen umgibt. Auf diesem Weg gelangen die Oger ins Innere und können die gegnerischen Oger und den Todesritter außer Gefecht setzen. Die Berserker-Trolle wiederum kümmern sich um die Dämonen, und die Katapulte zerstören den Tempel. Wenn Sie jetzt noch mit den Kampfpötten verbliebene Bauernhöfe, Magier-Oger und Türme an den Ufern diverser Inselchen ausschalten, folgt bereits Mission 13!

Mission 13: Die Belagerung von Dalaran

Startbedingungen: ■ Gold: 3.500 ■ Holz: 1.500 ■ Öl: 1.000



Zunächst zum (zweifellos originellen) Karten-Design: An der linken und unteren Seite befinden sich schmale Streifen, die das Festland darstellen. Im Süden gibt es einen Übergang zur Ortschaft Dalaran, die es zu vernichten gilt. Diese Insel-Siedlung hat die Form eines Kreuzes, ist nach allen Seiten mit Kanonen- und Wachtürmen abgesichert und enthält alles, was das Herz der Allianz begehrt - inklusive Greifenhorst, Magier-Türme, Schloß und einer Goldmine mit sechsstelligem Inhalt! Vergleichsweise bescheiden nimmt sich im Gegenzug Ihre Streitkraft aus, die aus einigen Peons, einem Todesritter, mehreren Axtwerfern, Ogern und Grunzern sowie einem Katapult besteht. Die vier Oger schicken Sie ausgehend von links oben in Richtung Süden, wobei diese auf einen Soldaten treffen. Leichtes Spiel hat man auch mit den drei Rekruten, die nur wenige Schritte weiter unten lauern. Jetzt können Sie den Rest der Gruppe nach unten entsenden. Die Oger beseitigen auch die bis auf weiteres letzte Anhäufung von Menschlein, die Sie am unteren Kartenrand in der linken Hälfte entdecken.
Schnell ist die Goldmine (50.000 Units) entdeckt, in deren Nachbarschaft nun ein Haupthaus entsteht. Die beiden verbleibenden Peons errichten die zwei ersten Bauernhöfe. Gold und Holz gibt es in dieser Umgebung in ausreichendem Maße, was die Voraussetzungen für weitere Bauernhöfe, ein Sägewerk, eine Schmiede und eine Kaserne schafft. Vordringlich ist nun die Ausbildung von Axtwerfern, da in Kürze mit dem Angriff eines Greifenreiters zu rechnen ist. Daher sollten



WARCRAFT II

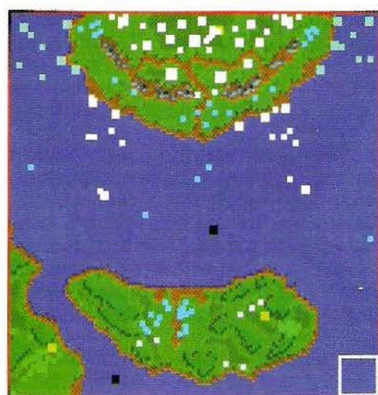
KOMPLETTLÖSUNG TEIL 2 - DIE ORKISCHEN HORDEN



Sie auch möglichst schnell Ihre Kolonie mit Wachtürmen absichern; empfehlenswert sind Standorte in Ufernähe, da sich die Greifenreiter meist aus nördlicher Richtung nähern. Dort stellt man auch die Axtwerfer auf, die über verstärkte Äxte (gibt's im Sägewerk) verfügen. Kampfstärke und Panzerung verbessert man hingegen in der Schmiede. Sobald das Ufer abgeschirmt ist und Katapulte sowie Zeppeline vor herannahenden U-Booten bewahren, kann ein Peon mit der Errichtung eines Hafens loslegen. Das Haupthaus müßte dazu zur Hochburg und letztendlich zur Festung ausgebaut werden. Auf diese Weise werden Sie auch in die glückliche Lage versetzt, Ihre Basis mit einem Drachenhorst auszustatten. Im Hafen geben Sie einen Öltanker in Auftrag; das dazugehörige Ölfeld entnehmen Sie bitte der abgebildeten Karte. Gießerei (denken Sie an die Aufwertungen) und Raffinerie sind unentbehrliche Komponenten für eine funktionierende Marine. Mittelfristig werden Greifenreiter Ihre neue Ölplattform attackieren - das muß nicht sein: Zerstörer und Drachen gewährleisten auch auf hoher See optimalen Schutz. Lohnenswert erscheint die Entwicklung mehrerer Katapulte, die sich nun den Zugang nach Dalaran freifeuern und dabei von Grunzern und Ogern geschützt werden. Die Katapulte erweisen sich vor allem für die Verwüstung der Wachtürme als nützlich. Axtwerfer können aus der Distanz die Bogenschützen töten, Oger haben mit den Rittern bzw. Paladinen leichtes Spiel. Den Übergang sollten Sie aber erst zu einem späteren Zeitpunkt passieren. Vorerst genügt es, wenn Sie einen Peon in den Südosten der Karte manvörieren. Heißa - eine zweite Goldmine! Die 60.000 Units können Sie jetzt gut gebrauchen. Zunächst benötigen Sie in der Außenstelle ein Haupthaus sowie einen zweiten Drachenhorst. Zusätzliche ausgebildete Peons übernehmen die Konstruktion von drei Wachtürmen, die die Abwehr von Greifenreitern sicherstellen. Sobald drei Drachen vorhanden sind (wahlweise können Sie auch einen Pulk Axtwerfer von der linken Seite aus nachschicken), beginnen Sie mit Hafen Nummer 2, der direkt am Ufer gebaut wird. Die weiteren Etappen: Öltanker konstruieren, Ölfeld ausfindig machen, Bohrturm errichten, drei weitere Öltanker chartern und sowohl Plattform als auch Hafen mit Drachen und Schiffen abschotten. Während der Ölvorrat der beiden Humans-Ölfelder bald zur Neige geht, können Sie jetzt aus dem vollen schöpfen.
Konzentrieren Sie sich nun auf die rechte Hälfte der Karte: Fünf Kampfpötte, zwei Zerstörer, zwei Riesenkröten und fünf Drachen fahren nun langsam das Ufer ab und zerstören alle erreichbaren Gebäude und Menschen. Als Faustregel gilt: Wachtürme und Bogenschützen grundsätzlich mit den Kampfpötten zerstören, Kanonentürme und Ballistas hingegen mit Drachen angreifen. Hafenanlagen sind bevorzugtes Ziel der Riesenkröten, die diese Aufgabe allein bewältigen können, sobald andere Gefahren wie Türme, Bogenschützen und Schleudern ausgeschaltet sind.
Entscheidend ist nun vor allem, Zugang zum Greifenhorst zu bekommen. Dazu müssen Sie den rechten Ausläufer des „Insel-Kreuzes“ von Türmen und Ballistas befreien, um mindestens (!) zehn Drachen von dieser Seite aus einfliegen zu lassen. Meist tummeln sich nur drei Greifenreiter um ihre Brutstätte - keine ernstzunehmende Gefahr also. Sinnvoll ist es, noch vor der Zerstörung des Hortes die beiden Wachtürme links daneben niederzubrennen - selbst dann, wenn man den Verlust einiger Drachen in Kauf nehmen muß. Anschließend können die Fabelwesen mit dem weiteren „Abbau“ der Humans-Basis (sprich: Sägewerke, Kirchen usw.) fortfahren. Das gilt auch für die Kampfpötte, die nun sowohl von links als auch von rechts die Siedlung - vor allem die Türme und Ballistas - unter Beschuß nehmen. Vorsicht vor den U-Booten!
Inzwischen machen sich mehrere Dutzend an Ogern, Katapulten und Axtwerfern für die Landoffensive bereit. Geschickt ist es, wenn Sie auch die nunmehr freie Zone in der rechten Kreuz-Hälfte für eine Landung per Fähre nutzen. Gleichzeitig rücken die Einheiten über die „Brücke“ vor und vernichten vorrangig die Wach- und Kanonentürme; die Oger bzw. Oger-Magier knöpfen sich die Ritter, Magier und Paladine vor. Aufgrund der doch recht knappen Goldvorräte lohnt sich die Anschaffung von Todesrittern NICHT. Statt eines Zauberspruchs sollten Sie lieber Katapulte kaufen, die mehr Schaden anrichten, stabiler und universeller einsetzbar sind. Wenn Sie diese Strategie in ihren Grundzügen nachvollziehen, dürften bei der Eroberung von Dalaran keine größeren Schwierigkeiten auftreten.

Mission 14: Der Fall von Lordaeron

Startbedingungen: ■ Gold: 3.000 ■ Holz: 3.000 ■ Öl: 3.000



Lordaeron liegt zum Greifen nahe - doch zuvor müssen Sie sich noch eine Armee zurechtzimmern, die diesem ultimativen Auftrag gewachsen ist. Diesmal beginnen Sie mit zwei kleinen Bataillonen, und zwar einem in der linken unteren Ecke (Haupthaus und Bauernhöfe sind vorhanden) sowie auf einer größeren Insel in der Mitte der Karte. Lordaeron belegt das gesamte Festland im oberen Abschnitt. Jetzt ist wieder systematisches Vorgehen gefragt, um die ersten Minuten möglichst glimpflich zu überstehen; sobald Sie eine entsprechend große Armee zusammengestellt haben, ist der Abschluß der Mission nur noch reine Formsache.
Links unten baut einer der Peons einen Bauernhof, der andere marschiert in die Goldmine (105.000 Units). Gruppe 2 baut in nächster Nähe zur Goldmine ein Haupthaus und ein Sägewerk. Die beiden verbleibenden Peons hacken einstweilen Holz; vor Greifenreitern werden sie durch die vorhandenen Axtwerfer geschützt. Gleiches gilt für die andere Basis, wo Sie die Axtwerfer hinter die Wachtürme verteilen und sich schon mal auf den ersten Angriff der Humans freuen können. Während in beiden Stützpunkten Gold und Holz abgebaut werden, erstellen die neu geschaffenen Peons links unten in Höhe des Wachturms im Wald einen zweiten Wachturm, der nach dem Bau einer Schmiede durch viele (!) weitere Kanonentürme ergänzt wird. Zwischendurch werden Humans-Fähren immer wieder Ritter, Bogenschützen und Ballistas abladen, die sich vor allem auf die Türme stürzen (bei Beschädigung sofort von Peons reparieren lassen!). Um im Falle einer völligen Demontage dieser Anlagen nicht schutzlos dem Treiben der Humans ausgeliefert zu sein, braucht man in beiden Kolonien je eine Kaserne. Zunächst produziert man Axtwerfer, da diese hervorragenden Schutz vor den sehr bald auftauchenden Greifenreitern bieten - vorausgesetzt, man hat im Sägewerk entsprechend upgedatet (Axtstärke, später Berserker-Trolle, leichtere Äxte usw.). Sukzessive sollten Sie die Kanonen-



WARCRAFT II

KOMPLETTLÖSUNG TEIL 2 - DIE ORKISCHEN HORDEN

und Wachtürme auf die gesamte Halbinsel links unten (vor allem im oberen Teil, wo die Fähren fast immer anlegen) ausdehnen.
In der Schmiede verbessert man Kampf- und Panzerungs-Werte und entwickelt stärkere Katapulte. Währenddessen kann man bereits mit der Konstruktion der Schleudern beginnen und diese am östlichen Ufer postieren, denn dort wird gleich ein Peon einen Hafen nebst Gießerei und Ölraffinerie installieren. Es ist durchaus denkbar, daß sich in dieser Gegend die lästigen U-Boote tummeln, die von einem dort postierten Zeppelin entdeckt und von den Katapulten zerstört werden können. Dazu müssen Sie das Haupthaus zur Hochburg und schließlich zur Festung ausbauen, was gleichzeitig auch die Schaffung von Drachenhorsten ermöglicht. Da Gold in diesem Level das geringste Problem darstellt, können Sie zwischendurch immer mal wieder einen Drachen züchten.
Ein Öltanker erstellt einen Bohrturm auf dem nahegelegenen Ölfeld (siehe Übersichtskarte) und befördert das Öl zusammen mit vier bis fünf weiteren Tankern zur Raffinerie. Damit können Sie nun allmählich die Kanonen und die Schiffspanzerung verstärken. Dank einer Alchimisten-Höhle, die ja bereits die Zeppeline entwickelt hat, können Sie im Hafen inzwischen auch Riesenkröten vom Stapel lassen. Für die nächste Aktion brauchen Sie etwa zehn Kampfpötte, fünf Schlachtschiffe und drei Riesenkröten - ein zweiter Hafen zur Verdoppelung der Baugeschwindigkeit wäre jetzt nicht das Verkehrteste. Dieses Marine-Korps tuckert nun am Ufer Ihres südwestlichen Stützpunkts entlang in Richtung Norden und paßt dabei höllisch auf eventuelle U-Boote auf. Die Karte zeigt die Position einer Plattform der Humans, die Sie nun unter Beschuß nehmen. Seien Sie auf der Hut vor anrückenden Greifenreitern (ein Fall für die Zerstörer) und U-Booten; zur leichteren Ortung dieser Geräte empfiehlt sich der Einsatz eines mitfliegenden Drachens. Stellen Sie nach der Zerstörung des Bohrturms einen Kampfpott auf das Ölfeld und wehren Sie nachfolgende Attacken ab. Gegebenenfalls schicken Sie weitere Schiffe an diese Stelle zur Unterstützung ihrer Kollegen.
Mittlerweile müßten Sie gut zehn Drachen angesammelt haben, die nun auf die große Insel flattern und dort die kleinen Filiale der Humans einäschern. Zu beachten ist hier lediglich, daß Sie nicht bereits vorher mit eigenen Infanteristen diese Gegner angreifen, da dies nur unnötige Verluste nach sich ziehen würde. Deshalb sollten auch Ihre Holzhacker den feindlichen Linien nicht zu nahe kommen - deshalb zuvor mit Zeppelinen aufklären und die Peons in sichere Wälder schicken. Gefahr für die Drachen droht nur durch die Bogenschützen, die aber mit einigen Feuersalven leicht zu beseitigen sind. Jetzt gehört dieses Eiland allein Ihnen und Sie können im Norden des Landes in Höhe der Goldmine (90.000 Units) einen dritten Hafen bauen, den Sie aber unbedingt mit Katapulten und Drachen absichern müssen. Danach empfiehlt es sich, Kanonen- und Wachtürme zur Abwehr der Greifenreiter aufzustellen. Dort bauen Sie nun Kampfpötte, Zerstörer und Riesenkröten und besetzen in der weiter oben beschriebenen Art und Weise ein weiteres Ölfeld - die Übersichtskarte hilft Ihnen bei der Navigation. Dadurch schneiden Sie den Humans den größten Teil der Ölzufuhr ab. Zehn Drachen fliegen an den rechten Kartenrand und von dort nach Norden, um die Plattform im äußersten Nordosten des Gebietes zu vernichten. Unterstützend schickt man weitere Kampfpötte zu diesem Brennpunkt und kann bei dieser Gelegenheit mehrere Schlachtschiffe und andere Boote versenken. Jetzt kann man sich um die Hafenanlagen kümmern und das gesamte Ufer säubern. Entscheidend ist (wie schon bei den vorangegangenen Missionen), daß man zuerst Kanonen- und Wachtürme, Bogenschützen und Ballistas beseitigt, ehe die Gießereien und Raffinerien von Drachen und Kampfpötten zerstört werden.



Bestücken Sie nun drei Fähren mit Katapulten, Axtwerfern und Ogern und bugsieren Sie diese an das östliche Ufer von Lordaeron. Diese Truppe hilft Ihnen bei der Vernichtung der Humans-Basis, wobei die Katapulte die Hauptarbeit erledigen und durch die Infanteristen vor Paladin-Attacken geschützt werden. Hier ist zu beachten, daß man sich auf jeden Fall von rechts nach links (nicht umgekehrt) vorarbeitet und dabei vor allem die Drachen (Achtung: Wachtürme!) für die Tötung der Greifenreiter nutzt. Der Greifenhorst sollte ebenso wie das Schloß rasch zerstört werden. Sobald das größte Stück der rechten Hälfte von Lordaeron freigeschossen wurde, bringt eine Fähre ein Kontingent Peons nach rechts oben, die dann in der Nähe der ehemaligen Haus-Goldmine der Humans ein Haupthaus errichten und fleißig Gold besorgen. Immerhin beherbergte das Bergwerk anfangs über 300.000 Units und dürfte auch zum jetzigen Zeitpunkt noch etwa 100.000 bis 200.000 Units aufweisen.
Mit diesen üppigen Reserven sollte es nun kein Problem mehr darstellen, Lordaeron einzunehmen und die Menschen aus ihren Reservaten zu vertreiben - der Sieg ist Ihnen nicht mehr zu nehmen!

Petra Maueröder

WARCRAFT II - CHEATS

Die folgenden Cheats haben wir auf ihre Funktionstüchtigkeit überprüft. Aktiviert werden sie, indem man während des laufenden Spiels die Return-Taste drückt und an der Eingabezeile am unteren Bildschirmrand den genauen Wortlaut (inklusive Leerstellen) eintippt und mit Return bestätigt. Mit diesen Codes überlebt man selbst die heikelsten Missionen.

GLITTERING PRIZES	Erhöht den Bestand an Gold, Holz und Öl um jeweils 5.000 Units
VALDEZ bzw. **SPYCOB**	5.000 Units Öl werden gutgeschrieben
MAKE IT SO	Erhöht die Baugeschwindigkeit
HATCHET	Bäume werden schneller gefällt
ON SCREEN bzw. **SHOWPATH**	Zeigt die gesamte Karte
TITLE	Sämtliche eingeschalteten Cheat-Codes werden deaktiviert
IT IS A GOOD DAY TO DIE	God-Mode (Unverwundbarkeit)
THERE CANBE ONLY ONE	Zeigt sofort die jeweilige Endsequenz (vorher abspeichern!)
DAY	Der Nebel des Krieges wird ausgeblendet

Inzwischen existieren noch Dutzende von Cheats der Blizzard-Programmierer, doch diese Codes hatten bei unseren Tests keine spürbaren Auswirkungen. Bis zur nächsten Ausgabe wird Blizzard Entertainment auch die bislang geheimen Cheats (u. a. gezielte Missions-Anwahl) preisgeben.

GABRIEL KNIGHT 2

KOMPLETTLÖSUNG

Von Gabriel Knight 2 sind zwei verschiedene Versionen erhältlich - eine deutsche und eine englischsprachige. Da die komplett deutsche Version erst nach Veröffentlichung der amerikanischen erscheint, beziehen wir uns hier auf die englische Version. Eventuelle Namensänderungen ändern allerdings nichts an der Lösung des Adventures.

Kapitel 1

Im Inneren des Huber-Anwesens
1. Lesen Sie die Zeitung auf dem Tisch (Artikel über die Wölfe).
2. Nehmen Sie die Autoschlüssel vom Schlüsselbrett.
3. Betrachten Sie das unfertige Manuskript im Inventory.
4. Lesen Sie den Zettel an der Wand beim Hauseingang.
5. Öffnen Sie die Reisetasche und entnehmen Sie die Briefe, Gabriels Brieftasche und den Dolch.
6. Lesen Sie die beiden Briefe aus der Reisetasche (Grace an Gabriel, Rechtsanwalt an Gabriel).
7. Klicken Sie auf den Stapel Papier auf dem Tisch, um einen Brief an Grace aufzusetzen.
8. Verlassen Sie das Haus.

Vor dem Haus der Familie Huber
1. Verlassen Sie das Bild nach rechts, klicken Sie auf den toten Baumstamm, klicken Sie auf die zerwühlte Grasfläche links unterhalb des Stammes. Betrachten Sie die Spur des Wolfes.
2. Weiter rechts am Waldrand finden Sie am Boden ein Büschel Wolfshaare, das Gabriel vom Boden aufhebt.
3. In der Werkstatt links vom Hauseingang klicken Sie auf die Packung Zement. Gießen Sie die fertige Mischung in den Fußabdruck. Heben Sie den Fußabdruck auf.
4. Wenden Sie den Autoschlüssel auf den VW an und fahren Sie zum Zoo in Thalkirchen.

Im Zoo - Wolfgehege
1. Lesen Sie die Lehrtafel über Wölfe durch.
2. Klicken Sie auf einen der Wölfe im Gehege.
3. Sprechen Sie den Wärter an.
4. Klicken Sie sich durch alle Dialoge, um mehr über die entflohenen Wölfe zu erfahren.
5. Verlassen Sie das Bild nach links und betreten Sie Dr. Klingmanns Büro.

Im Zoo - Dr. Klingmanns Büro
1. Sprechen Sie mit Dr. Klingmann.
2. Klicken Sie sich durch sämtliche Gesprächsthemen.
3. Fahren Sie zurück zum Huber-Anwesen.

Im Inneren des Huber-Anwesens
1. Im Menü Ihres Kassettenrecorders wählen Sie das Band von Dr. Klingmann (Deck A) und eine Leerkassette (Deck B).
2. Schneiden Sie aus dem Gespräch mit Dr. Klingmann eine Nachricht zusammen, die den Wärter Thomas anweist, Gabriel die Wölfe im Gehege zu zeigen.
3. Fahren Sie zurück zum Zoo.

Im Zoo - Dr. Klingmanns Büro
1. Durchsuchen Sie Dr. Klingmanns Mantel.
2. Senden Sie Gabriels gefälschten Funkspruch über das Walkie-Talkie (Schreibtisch) an den Zoowärter.

Im Zoo - Wolfgehege
1. Klicken Sie auf das Schild am Hals des Wolfes.
2. Streicheln Sie den Wolf und nehmen Sie einen Büschel Haare mit.
3. Fahren Sie zurück zum Huber-Anwesen.



Im Inneren des Huber-Anwesens
1. Betrachten Sie Dr. Klingmanns Jagdschein näher. Drehen Sie ihn um.
2. Halten Sie den Jagdschein vor den Wandspiegel, um die Schrift zu entziffern.
3. Fahren Sie zur Rechtsanwaltskanzlei am Marienplatz.

Marienplatz - Anwaltskanzlei Übergrau
1. Sprechen Sie mit dem Anwalt über alle Themen, die im Auswahlmenü angeboten werden.
2. Machen Sie sich auf zur Universität.

In der Universität
1. Geben Sie Michael das Haarbüschel vom Huber-Bauernhof.
2. Geben Sie Michael das Haarbüschel vom Wolf aus dem Zoo.
3. Geben Sie Michael den Gipsabdruck.
4. Michael überreicht Ihnen dafür ein Dokument mit der Analyse.
5. Fahren Sie zum Marienplatz.

Marienplatz - Dienerstraße
1. Wenn Sie am Marienplatz ganz nach rechts gehen, kommen Sie zur Dienerstraße. Im ersten Bild der Dienerstraße befindet sich auf der rechten Straßenseite ein Postgebäude. Geben Sie dort den Brief an Grace ab.
2. Im zweiten Bild finden Sie auf der rechten Straßenseite den Eingang zum Jagdclub. Erzählen Sie dem Portier dort, daß Sie ein leidenschaftlicher Jäger sind. Wenn Sie sich durch alle Themen klicken, wird er Sie irgendwann zur Tür weisen.

Marienplatz - Anwaltskanzlei Übergrau
1. Sprechen Sie mit dem Anwalt.
2. Fragen Sie Übergrau nach den Familiendokumenten der Familie Ritter. Er wird Ihnen eine Kopie Ihres Stammbaumes aushändigen.

Marienplatz - Dienerstraße
1. Erzählen Sie dem Portier im Jagdclub, daß Sie von einer traditionsreichen deutschen Familie abstammen. Zum Beweis zeigen Sie ihm Ihren Stammbaum.

Kapitel 2

Schloß Ritter - Gabriels Schlafzimmer
1. Untersuchen Sie die verschlossene Tür an der Rückwand.



GABRIEL KNIGHT 2

KOMPLETTLÖSUNG

Schloß Ritter - Eingangshalle
1. Sprechen Sie die Haushälterin an.
2. Klicken Sie sich durch alle Dialoge.

Gasthof Goldener Löwe
1. Sprechen Sie den Wirt Werner Huber an.
2. Klicken Sie sich durch alle Dialoge.

Schloß Ritter - Gabriels Schlafzimmer
1. Wenn der Handwerker den Raum verlassen hat, untersuchen Sie den Kamin näher.
2. Nehmen Sie den Schraubenzieher aus dem Werkzeugkasten.
3. Untersuchen Sie die Mulde im Kamin.
4. Bohren Sie mit dem Schraubenzieher in der Mulde.
5. Gehen Sie durch den Geheimgang im Schrank.
6. Gehen Sie nach rechts in das Zimmer der Haushälterin.

Schloß Ritter - Zimmer der Haushälterin
1. Öffnen Sie den Wandschrank.
2. Nehmen Sie den Schlüssel der Schattenjäger-Bibliothek.

Schloß Ritter - Schattenjäger-Bibliothek
1. In Gabriels Zimmer: Sperren Sie die verschlossene Tür mit dem Schlüssel auf.
2. Wenn Sie die Regale an der Wand anklicken, bekommen Sie mehrere Schriftstücke: Ein Buch über Werwölfe, ein Tagebuch von Viktor Ritter, ein Tagebuch von Christian Ritter, einen Brief (adressiert an König Ludwig II.).
3. Lesen Sie alle Dokumente sorgfältig durch.
4. Rufen Sie Dr. Barclay an (die Visitenkarte auf das Telefon anwenden).

Stadt Rittersberg - Rathaus
1. Sprechen Sie mit dem Bürgermeister.
2. Klicken Sie sich durch alle Dialoge.

Stadt Rittersberg - Verlies
1. Untersuchen Sie das Gefängnisfenster.
2. Klicken Sie auf die Kirche im Fenster.

Stadt Rittersberg - Rathaus
1. Sprechen Sie mit dem Bürgermeister.
2. Klicken Sie sich durch alle Dialoge (bezüglich der Kirche).

Stadt Rittersberg - Kirche
1. Geben Sie dem Priester die Notiz des Bürgermeisters.

Stadt Rittersberg - Rathaus
1. Sprechen Sie mit dem Bürgermeister.
2. Überreichen Sie ihm die Kirchenakte.

Gasthof Goldener Löwe
1. Sprechen Sie Herrn Huber an.
2. Klicken Sie sich durch alle Dialoge.
3. Betrachten Sie das Wandportrait von König Ludwig.

Schloß Ritter
1. Schreiben Sie einen Brief an Gabriel (Schreibmaschine in der Schattenjäger-Bibliothek).
2. Geben Sie der Haushälterin den unadressierten Umschlag.
3. Geben Sie den Brief an der Postfiliale (links neben dem Gasthaus) ab.
4. Bezahlen Sie das Porto aus Ihrer Geldbörse.

Kapitel 3

Im Inneren des Huber-Anwesens
1. Lesen Sie die Tageszeitung.

Marienplatz - Anwaltskanzlei Übergrau
1. Lesen Sie den Brief von Grace.
2. Sprechen Sie mit dem Anwalt.
3. Klicken Sie sich durch alle Dialoge.

Marienplatz - Uhrengeschäft
1. Sprechen Sie mit dem Uhrenverkäufer.
2. Betrachten Sie die Kuckucksuhr auf dem Ladentisch.
3. Kaufen Sie die Uhr (Geldbörse auf Verkäufer anwenden).

Dienerstraße - Schauplatz des Verbrechens
1. Betreten Sie den Tatort.
2. Versuchen Sie, Kommissar Lebers Aufmerksamkeit auf sich zu lenken (Zeigen Sie ihm Ihre Visitenkarte oder ähnliches).
3. Zeigen Sie dem Fernsehteam den Analyse-Bericht aus der Universität.

Dienerstraße - Im Jagdclub
1. Sprechen Sie mit dem Portier.
2. Klicken Sie sich durch alle Dialoge.
3. Betreten Sie den Salon und gehen Sie weiter zum Hinterzimmer.
4. Verstecken Sie die Kuckucksuhr in der Zimmerpflanze und gehen Sie direkt zurück zur Eingangshalle.
5. Warten Sie, bis der Portier den Raum verläßt.
6. Untersuchen Sie den Schreibtisch des Portiers.
7. Öffnen Sie die Schublade.
8. Nehmen Sie den Schlüsselbund.
9. Gehen Sie zurück ins Hinterzimmer.
10. Sperren Sie die Kellertür links neben dem Hintereingang auf.
11. Nehmen Sie die Uhr aus der Pflanze und legen Sie diese ein zweites Mal in den Blumentopf und gehen Sie direkt zurück zur Eingangshalle.
12. Warten Sie, bis der Portier den Raum verläßt.
13. Legen Sie den Schlüsselbund zurück in die Schublade.
14. Betreten Sie den Keller.
15. Untersuchen Sie die Fotografien an der rechten Kellerwand.
16. Untersuchen Sie die Tierköpfe.
17. Untersuchen Sie den Totenschädel.
18. Untersuchen Sie die Waffen.
19. Nehmen Sie das Notizbuch auf und lesen Sie darin (bis Baron von Zell Sie wieder nach oben schickt).
20. Sprechen Sie mit Baron von Zell.
21. Klicken Sie sich durch alle Dialoge.
22. Fahren Sie zu Herrn von Glower.

Von Glowers Haus
1. Sprechen Sie mit von Glower.
2. Klicken Sie sich durch alle Dialoge.
3. Untersuchen Sie die Maske an der rechten Wand.
4. Verlassen Sie das Haus.

Prinzregentenstraße - Polizeipräsidium
1. Sprechen Sie mit dem Kommissar.
2. Klicken Sie sich durch alle Dialoge.
3. Untersuchen Sie den Stadtplan an der Wand.
4. Notieren Sie sich die Anschrift des Mordopfers (Notizbuch auf Adresszettel anwenden).

Im Inneren des Huber-Anwesens
1. Rufen Sie im Haus des Opfers an (Notiz auf Telefon anwenden).
2. Schreiben Sie den zweiten Brief an Grace.

Marienplatz - Anwaltskanzlei Übergrau
1. Sprechen Sie mit dem Anwalt.
2. Klicken Sie sich auch hier wieder einmal durch alle Dialoge.

GABRIEL KNIGHT 2

KOMPLETTLÖSUNG

Dienerstraße
1. Geben Sie den Brief an Grace in der Postfiliale ab.

Dienerstraße - Im Jagdclub
1. Sprechen Sie der Reihe nach mit allen Anwesenden und wählen Sie alle angebotenen Themen an.
2. Fragen Sie von Zell und Klingmann nach dem Magazin.
3. Verstecken Sie Ihren Kassettenrecorder in dem Magazin.
4. Sprechen Sie noch einmal mit von Zell und Klingmann und legen Sie das Magazin zurück.

Kapitel 4

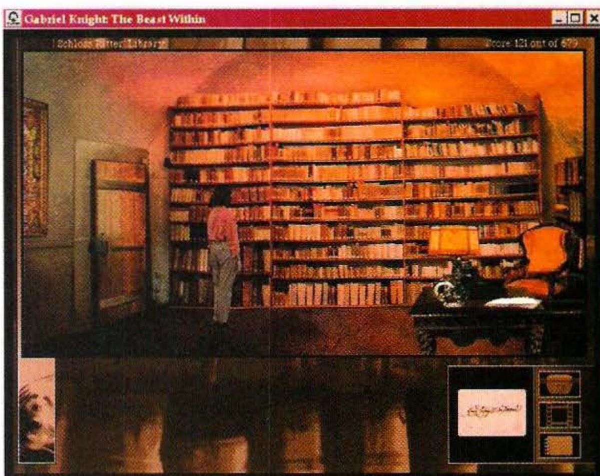
Stadt Rittersberg - Marktplatz
1. Holen Sie den Brief von Gabriel bei der Post ab.
2. Lesen Sie den Brief.
3. Sprechen Sie im Gasthof mit den Smiths.
4. Klicken Sie sich durch alle Dialoge.
5. Gehen Sie in die Kirche und beobachten Sie die Haushälterin am Sarg von Wolfgang.

Schloß Ritter
1. Gehen Sie durch den Geheimgang zum Hinterhof (Die Treppe nach unten gehen).
2. Pflücken Sie einen Strauß von den Wildrosen.

Stadt Rittersberg - Marktplatz
1. Legen Sie den Rosenstrauß auf Wolfgangs Sarg.
2. Die Haushälterin überreicht Ihnen den Autoschlüssel.
3. Benutzen Sie den Autoschlüssel mit dem BMW vor Schloß Ritter (Eine Reisekarte erscheint).

Schloß Neuschwanstein
1. Besuchen Sie alle Räume, untersuchen Sie alle Gegenstände, betrachten Sie alle Gemälde und rufen Sie in jedem Bild die Museums-Tour auf. Obwohl der Besuch hier etwas langweilig ist, ist es wichtig, wirklich alles zu untersuchen und jeden Brief und jede Tafel zu lesen.

Herrenchiemsee
1. Reden Sie mit Frau Müller.
2. Klicken Sie sich durch alle Dialoge.
3. Auch hier ist es wichtig, wieder alle Räume zu besuchen, und dort alle Gegenstände, Bilder und Schautafeln zu untersuchen.
4. Sprechen Sie noch einmal mit Frau Müller.
5. Klicken Sie sich erneut durch alle Dialoge (Danach erscheint Wahnfried auf der Reisekarte).



Schloß Ritter - Bibliothek
1. Klicken Sie auf das linke Bücherregal. Sie finden eine Biographie über Ludwig.
2. Lesen Sie alle Seiten der Biographie durch.
3. Rufen Sie Barcley an (Visitenkarte mit Telefon benutzen).
4. Rufen Sie Herrn Dallmeier an und verabreden Sie sich.

Starnberger See
1. Am linken Bildrand finden Sie ein Geländer. Wenn Sie dieses anklicken, erscheint Dallmeier.
2. Sprechen Sie mit Dallmeier.
3. Klicken Sie sich durch alle Dialoge.

Wagner-Museum Wahnfried
1. Untersuchen Sie in allen Räumen jeden Gegenstand, lesen Sie alle Dokumente und untersuchen Sie alle Schaukästen und Möbelstücke.
2. Untersuchen Sie das Buch auf Georgs Schreibtisch.
3. Sprechen Sie mit Georg.
4. Klicken Sie sich durch alle Dialoge.

Schloß Ritter
1. Reden Sie mit der Haushälterin über Gabriel.
2. Klicken Sie sich durch alle Dialoge.

Stadt Rittersberg - Marktplatz
1. Sprechen Sie im Gasthof mit Herrn Huber.
2. Klicken Sie sich durch alle Dialoge.
3. Sprechen Sie mit Familie Smith.
4. Klicken Sie sich durch alle Dialoge.

Schloß Ritter
1. Gehen Sie in die Bibliothek und rufen Sie den Verfasser der Ludwig-Biographie an (Buch auf Telefon anwenden) - Sie erhalten eine zweite Telefonnummer.
2. Rufen Sie Herrn Chaphill an.

Stadt Rittersberg - Marktplatz
1. Pflücken Sie einige Lilien aus den Beeten gleich rechts von der Kirche ab.

Starnberger See
1. Gehen Sie erneut zum linken Bildrand und klicken Sie auf das Geländer.
2. Untersuchen Sie das Seeufer näher.
3. In der Nahaufnahme des Ufers legen Sie die Lilien in das Wasser.

Schloß Ritter
1. Schreiben Sie einen Brief an Gabriel.

Stadt Rittersberg - Marktplatz
1. Geben Sie den Brief zur Post.
2. Gehen Sie zurück zum Schloß, um zu erfahren, daß ein Fax für Sie angekommen ist.
3. Holen Sie das Fax bei der Post ab.
4. Lesen Sie jede Seite des Fax genau durch.

Wagner-Museum Wahnfried
1. Zeigen Sie das Fax dem Museumswärter Georg.

Kapitel 5

Marienplatz - Metzgerei
1. Kaufen Sie Weißwurst am Metzgerei-Stand.

Dienerstraße - Im Jagdclub
1. Nehmen Sie das Magazin aus Kapitel 3, um Ihren Kassettenrecorder wieder zu bekommen.



GABRIEL KNIGHT 2

KOMPLETTLÖSUNG

Marienplatz - Anwaltskanzlei Übergrau
1. Lesen Sie den Brief von Grace.
2. Sprechen Sie mit Übergrau.
3. Klicken Sie sich durch alle Dialoge.
4. Geben Sie dem Anwalt das Tonband aus dem Jagdclub.

Prinzregentenstraße - Polizeipräsidium
1. Sprechen Sie mit dem Kommissar.
2. Klicken Sie sich durch alle Dialoge.
3. Spielen Sie dem Kommissar das Band aus dem Jagdclub vor.
4. Untersuchen Sie das Grossberg-Buch und reißen Sie eine Seite darin heraus (von nun an erscheint auch Buchenau auf dem Stadtplan).

Buchenau
1. Klopfen Sie an der Tür.
2. Dorn verlangt Geld von Gabriel.

Marienplatz - Anwaltskanzlei Übergrau
1. Sprechen Sie mit Übergrau und fragen Sie ihn nach dem Geld.

Vor dem Haus der Familie Huber
1. Hier finden Sie ein neues Büschel Wolfshaare.

Buchenau
1. Klopfen Sie an Dorns Tür.
2. Überreichen Sie ihm das Geld.
3. Sprechen Sie mit Dorn.
4. Klicken Sie sich durch alle Dialoge.
5. Untersuchen Sie die Käfiganlagen.
6. Untersuchen Sie das Stroh.
7. Geben Sie der Raubkatze Ihre Weißwurst.
8. Untersuchen Sie das Stroh erneut.
9. Nehmen Sie die Erkennungsmarken der Zoowölfe auf.

Dienerstraße - Im Jagdclub
1. Betreten Sie den Jagdclub und verfolgen Sie das Geschehen.

In der Jagdhütte
1. Verlassen Sie Gabriels Schlafzimmer.
2. Beobachten Sie Herrn von Zell.
3. Klopfen Sie an von Aigners Zimmertür.
4. Sprechen Sie mit Herrn von Aigner.
5. Klicken Sie sich durch alle Dialoge.
6. Betreten Sie das Zimmer von Preiss (die dritte Tür rechts).
7. Untersuchen Sie den Schrank.
8. Stecken Sie das Seil ein.
9. Gehen Sie zum Fenstersims und benutzen Sie das Seil.
10. Verlassen Sie den Raum nach draußen und steigen Sie durch das mittlere Fenster in von Zells Zimmer ein.
11. Untersuchen Sie das Notizbuch.
12. Untersuchen und lesen Sie den Brief darin.
13. Im Badezimmer finden Sie auf dem Teppich eine Spur. Untersuchen Sie diese genau.
14. Kehren Sie durch das Fenster in Preiss´ Raum zurück.
15. Gehen Sie durch die Tür nach unten in den Saal.
16. Untersuchen Sie den Schrank.
17. Nehmen Sie die Laterne.
18. Sprechen Sie mit Herrn Hennemann.
19. Klicken Sie sich durch alle Dialoge.
20. Nehmen Sie die Streichhölzer vom Kaminsims an sich.
21. Gehen Sie in Klingmanns Zimmer.
22. Zeigen Sie dem Zoodirektor die Erkennungsmarken der Wölfe.
23. Gehen Sie in den Stall und nehmen Sie die Heckenschere.
24. Gehen Sie weiter in den Wald. Dort finden Sie nur zwei interessante Plätze. In diesen beiden Bildern sind am Boden Pfotenabdrücke im Lehm zu finden.
25. In einem der Waldscreens finden Sie ein auffällige Hecke. Benutzen Sie die Heckenschere mit der Hecke.
26. Betreten Sie die Höhle hinter der Hecke.
27. Benutzen Sie die Streichhölzer mit Ihrer Laterne und erkunden Sie die Höhle.
28. Nach dem Videoclip gehen Sie unverzüglich zurück zur Jagdhütte und betreten Sie von Glowers Zimmer (die erste Tür rechts).
29. Nach einige Videoeinblendungen finden Sie sich im Wald wieder.
30. Wenden Sie den Talisman mehrmals auf den Werwolf an, bis Sie zum Bild mit der Schlucht gelangen.
31. Wenn von Glower Ihnen schließlich die Pistole zuwirft, schießen Sie sofort auf den Werwolf.

Kapitel 6 - Teil 1

Stadt Rittersberg
1. Klicken Sie im Verlies Gabriel Knight an.
2. Holen Sie von Glowers Brief bei der Post ab.
3. Lesen Sie den Brief durch.
4. Im Gasthaus nehmen Sie ein Stück Gebäck auf dem Tisch von Mrs. Smith an sich.
5. Sprechen Sie mit Mrs. Smith.
6. Klicken Sie sich durch alle Dialoge.

Schloß Ritter
1. Nehmen Sie einen Bettbezug aus dem Schlafzimmer und gehen Sie zurück zum Marktplatz.

Stadt Rittersberg - Marktplatz
1. Im Verlies wenden Sie das Brötchen auf die Taube an.
2. Fangen Sie den Taube mit dem Bettbezug.

Altötting
1. In der Vorhalle betrachten Sie die silbernen Gegenstände.
2. Im Büro des Priesters kaufen Sie eine Flasche mit Wasser.

Schloß Neuschwanstein
1. Betreten Sie das Wohnzimmer.
2. Untersuchen Sie den Tisch.
3. Wenn der Museumswächter den Raum verläßt, kippen Sie etwas Wasser auf den Stuhl.
4. Gehen Sie weiter in das Schlafzimmer und klicken Sie dort, wenn der Wächter den Raum verlassen hat, auf das Geheimversteck in der Mitte des Raumes.
5. Nehmen Sie den Opernakt aus seinem Geheimversteck.
6. Gehen Sie weiter in die Grotte und klicken Sie dort ebenfalls auf das geheime Versteck (wenn kein Wärter im Raum ist).
7. Nehmen Sie den Opernakt aus seinem Geheimversteck.
8. Gehen Sie weiter in die große Halle. Lassen Sie dort die Taube aus dem Fenster fliegen.
9. Öffnen Sie auch hier das Geheimversteck und entnehmen Sie den dritten Akt der Wagner-Oper.

Stadt Rittersberg - Marktplatz
1. Gehen Sie in die Kirche und untersuchen Sie das kleine silberne Herz auf Wolfgangs Sarg.
2. Gehen Sie kurz ins Schloß und sprechen Sie mit der Haushälterin über das silberne Herz.
3. In der Kirche nehmen Sie das Herz an sich.

Altötting
1. Sprechen Sie mit dem Priester und zeigen Sie ihm anschließend das silberne Herz.
2. Nachdem der Priester Sie in den Reliquienschrein vorgelassen hat, wenden Sie das Herz auf den Opferstock an.
3. Öffnen Sie die Tür nach draußen (ganz rechts im Bild).

GABRIEL KNIGHT 2

KOMPLETTLÖSUNG

4. Klicken Sie den Stuhl an.
5. Klicken Sie auf die Urne, um in den Besitz des Diagramms zu kommen.

Kapitel 6 - Teil 2

Im Theater - Foyer/Büro
1. Nehmen Sie ein Theaterprogramm vom Tisch im Foyer.
2. Gehen Sie ins Büro.
3. Nehmen Sie die Karte mit der Sitzverteilung von der Wand und betrachten Sie diese.
4. Nehmen Sie das Opernglas und die Liste mit Besorgungen vom Tisch.
5. Lesen Sie den Zettel.
6. Sprechen Sie mit Gabriel.

Im Theater - Auditorium
1. Sprechen Sie mit Georg, um ihn zu warnen.
2. Sprechen Sie mit dem Elektriker über die Kronleuchter.
3. Jetzt kombinieren Sie Wagners Diagramm (aus Altötting) mit dem Sitzplan. Wenden Sie im Inventory das Diagramm auf die Übersichtskarte an und richten Sie diese so lange gegeneinander aus, bis beide exakt aufeinander passen.

Im Theater - Obergeschoß
1. Öffnen Sie die Doppeltür in der Mitte.
2. Gehen Sie weiter nach rechts und öffnen Sie die Tür am Ende der Halle.
3. Öffnen Sie die Tür zum Auditorium.
4. Schalten Sie den Scheinwerfer an (Scheinwerfer anklicken, Schalter betätigen).
5. Zielen Sie mit dem Lichtstrahl auf die Loge, in der Sie von Glower erwarten (Klicken Sie auf den Griff. Die Ausrichtung geschieht hierbei in der Auditoriums-Ansicht).

Im Theater - Foyer
1. Erzählen Sie dem Platzanweiser, wo er von Glower und den Kommissar hinsetzen soll (Karte auf Platzanweiser anwenden).

Im Theater - Hinter der Bühne
1. Klicken Sie auf den Flaschenzug und nehmen Sie ein Seil an sich.

Im Theater - Kellergeschoß
1. Machen Sie sich mit den Örtlichkeiten im Kellergeschoß vertraut.
2. Nachdem Sie die Treppe hinuntergegangen sind, gehen Sie einen Raum weiter nach Osten und öffnen Sie dort den Sicherungskasten. Nehmen Sie den Schlüssel.
3. Gehen Sie weiter zum Raum mit den Requisiten und nehmen Sie das Schild. Wenden Sie im selben Raum die Schlüssel auf die Tür an.
4. Gehen Sie in den Heizungsraum. Öffnen Sie den Heizungsschacht und geben Sie etwas Kohle hinein.
5. Gehen Sie in die Nahansicht der Heizungssteuerung. Drücken Sie den Zündknopf. Erhöhen Sie die Temperatur, bis die Kohle brennt.
6. Gehen Sie wieder nach oben.

Im Theater - Erdgeschoß
1. Der Platzanweiser warnt Grace, daß die Zeit knapp wird. Gehen Sie weiter ins Büro, wo Gabriel wartet.
2. Klicken Sie auf Gabriel.
3. Nachdem die Overtüre begonnen hat, begeben Sie sich in das Büro, um Graces Kleidung zu wechseln. Anschließend sprechen Sie mit Leber.

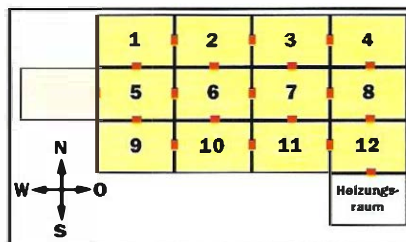
Im Theater - Obergeschoß
1. Mit Hilfe des Opernglasses überprüfen Sie, ob von Glower in der Loge Platz genommen hat.
2. Gehen Sie weiter zu von Glowers Logentür und klicken Sie die Tür an.
3. In der Nahansicht der Tür wenden Sie zunächst das Seil und anschließend das Schild auf die Tür an.

(Sie lenken von jetzt an Gabriel)
1. Im linken Teil des Raumes müssen Sie die große Kiste beiseite schieben - dahinter befindet sich eine Wandöffnung.
2. Entfernen Sie die Abdeckung mit Ihrem Dolch. Betreten Sie den Schacht.

Im Theater - Hinter der Bühne
1. Klicken Sie - wie vorher bei Grace - auf den Flaschenzug. Nehmen Sie diesmal das Klebeband an sich.
2. Gehen Sie weiter in den Umkleideraum.
3. Nehmen Sie das Minnesänger-Kostüm an sich und wenden Sie es auf Gabriel an.
4. Nehmen Sie den Puder vom Tisch und wenden Sie ihn auf den Spiegel an.
5. Verstecken Sie sich links hinter der Wand.
6. Wenn Engelhart den Raum betritt, wenden Sie das Band auf ihn an, um seine Schreie zu unterdrücken.

(Von jetzt an lenken Sie Gabriel als Wolf)
In der nun folgenden Sequenz müssen Sie verschiedene Türen verschließen, um den Schwarzen Wolf an der Flucht zu hindern. Wenn Sie sich an die untenstehende Reihenfolge halten (vergleiche Karte), treiben Sie den Wolf in den Heizungsraum. Da es auf das richtige Timing ankommt, werden Sie eventuell mehrere Anläufe brauchen. Sichern Sie also Ihr Spiel rechtzeitig. Vermeiden Sie den Kontakt mit dem Schwarzen Wolf so lange, bis er im Heizungsraum ist. Mit der neu hinzugekommenen Riech-Option können Sie seine Position bestimmen.

Raum	Tür
9	Nordtür
10	Westtür
2	Westtür
5	Nordtür
6	Westtür
6	Nordtür
7	Nordtür
8	Nordtür
12	Westtür
11	Nordtür *

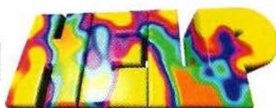


* Schließen Sie die Nordtür in Raum 11 erst, wenn Ihr Gegner sich in Raum 6 befindet. Er wird dann in Raum 7, 8, 12 und schließlich in den Heizungsraum fliehen.

Im Theater - Heizungsraum
1. Wenn sich von Glower im Heizungsraum befindet, betreten Sie ebenfalls dieses Zimmer. Wenn Grace und Leber den Raum betreten, geben Sie die Kontrolle an Grace ab (Grace anklicken).
2. Öffnen Sie die Heizungsklappe. Geben Sie die Kontrolle an Gabriel, den Wolf, zurück.
3. Warten Sie, bis von Glower ausholt, um Leber anzugreifen. Klicken Sie zum richtigen Zeitpunkt auf von Glower, während er sich in der Luft befindet.

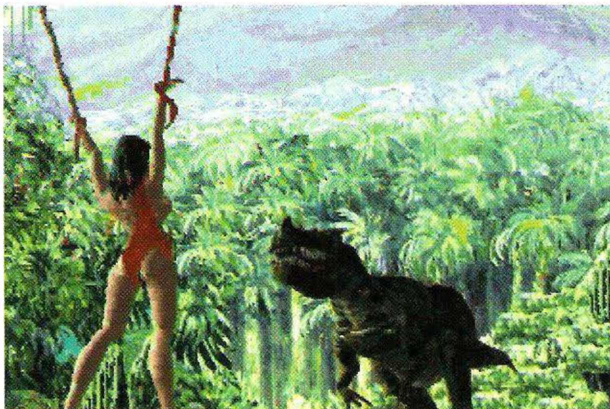
Nun können Sie sich zurücklehnen und das Ende des Spiels genießen.

Thomas Borovskis



BERMUDA SYNDROME

KOMPLETTLÖSUNG



Nach der folgenschweren Kollision mit dem Dinosaurier findet sich Jack in einer ihm nicht ganz so vertrauten Gegend wieder. Mit unserer detaillierten Komplettlösung sollte jedem, der in diesem ziemlich schweren Action-Adventure nicht weiterkommt, geholfen sein.

Nachdem sich Jack mit dem Messer losgeschnitten und den Eingeborenen erledigt hat, folgt er dem kurz zuvor befreiten Mädchen. Im nun folgenden Gespräch (Reihenfolge: 1, 1, 2, 1, 3, 2, 1) erfährt man mehr von Prinzessin Natalie! Das Gewehr aus der Kiste sollten Sie unbedingt mitnehmen, um sich gegen die zahlreichen Widersacher verteidigen zu können!

TIP: Schießen sollten Sie immer in gebückter Stellung, denn dadurch wird das Gewehr automatisch immer wieder nachgeladen. Falls Sie einen Schuß nach oben abgeben müssen, so hämmern Sie kurz auf Space, ohne dabei die Cursortaste loszulassen!

Wenn man erst einmal ein wenig Action möchte, so sollte man zur Opferstätte gehen. Links erscheinen im nächsten Bild einige Denversaurier. Sobald man beim Ankylosaurier angekommen ist, sollte man jedoch den Rückzug antreten und Natalia aufsuchen.
Man kann das Spiel aber auch eher ruhig angehen, indem man nicht die Opferstätte betritt. Im nun folgenden Bild locken Sie den Tarbosaurus mit einem Schuß an, schwingen sich dann blitzschnell auf die Baumschaukel und bleiben dort so lange, bis sich die Schlange das Bein des Sauriers schnappt. Ein gezielter Schuß und der Weg ist frei.
Im nächsten Bild erledigt man die Pteranodonen, woraufhin auch das Krokodil verschwindet. Dann wieder auf eine Baumschaukel und den Edelstein abstauben. Mit Hilfe des Diamanten haben Sie jetzt Zugang zu den Teleportern!

Teleporter 1

Erstmal links nach oben, dann wieder runter und schließlich links auf den Aufzug. Hoch bis zum Rand, ohne den beweglichen Teil zu betreten. Das Ekel abschießen, sehr viel Anlauf nehmen und mit einem mächtigen Satz auf die andere Plattform springen (wem das zu schwierig ist, der kann unter Wasser einen zweiten Teleporter erreichen, der zum Anfang des Dungeon teleportiert).
Jetzt rechts zwei Etagen tiefer, dann an den Rand gehen und mit gehaltener Shift-Taste springen!

TIP: Mit gehaltener Shift-Taste kann man an Abgründen hängen und so einen besseren Überblick bekommen, was unten zu erwarten ist!

Am nächsten Abgrund „baumelt" man ein wenig am rechten Rand, läßt dann die Shift-Taste kurz los, um sie dann am gegenüberliegenden Mauerrand sofort wieder zu drücken und sich hochzuziehen. Vorsicht! Hier lauert ein fieser Gegner! Jetzt springt man nach rechts und landet ungefähr beim Trilobit (Käfer). Dort schießt man den Riesenhummer ab. Nachdem man den nächsten Gegner beseitigt hat, zieht man sich rechts am Vorsprung hoch. Der Teleporter befindet sich links Teleporter - man muß also wieder springen!

Dschungel 1

Wieder bei Natalia, läßt man sich auf ein Gespräch ein. Nochmals ansprechen (Icon) und mit der ersten Möglichkeit antworten. Anschließend selbst die Liane benutzen. Nach der jugendfreien Szene hüpft man im nächsten Abschnitt auf die Baumschaukel und schneidet die Liane durch. Mit Anlauf wird der Ankylosaurus übersprungen und mit drei Schüssen ins Jenseits befördert.

TIP: Vor gefährlichen Aktionen sollte man sich vergewissern, daß die Waffe geladen ist - und: unbedingt vorher abspeichern!

Teleporter 2

Hier gibt es nicht viel zu holen, es sei denn man muß die Lebensenergie auffrischen. Dazu geht man erst einmal baden. Auftauchen und wieder Tauchgang. Oben rechts auf die Energieplatte stellen - fertig! Die große Kugel darf man auf keinen Fall berühren. Dann zurück zum ersten Auftauchen und dort links über den Vorsprung zum Teleporter!

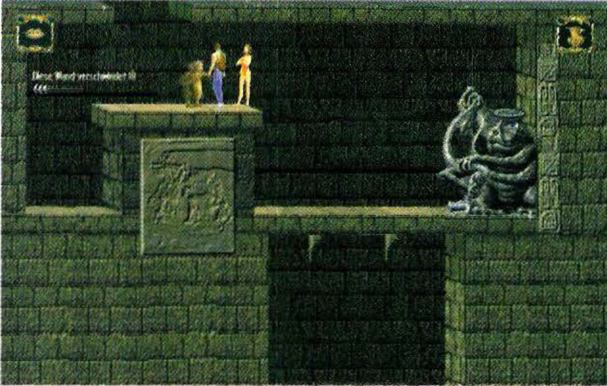
Dschungel 2

Wieder oben angekommen, muß man Natalia holen und beim Teleporter auf die Mauer springen. Der Allosaurus wird angelockt, und man verschwindet an der linken Seite. Nachdem der Allosaurus verschwunden ist, geht man rechts ins Bild, beobachtet die folgende Kampfszene und erledigt danach den Triceratops. Im folgenden Bild stellt man sich so an die Liane, daß das entsprechende Icon in der rechten Bildecke erscheint. Dann spricht man Natalia an...
Im Bild zuvor schießt man einen Saltopus, den man dann an die Liane hängt. Wichtig! Erst mit dem Icon Natalia zum Aufstehen bewegen, danach die Liane kappen und in gebückter Stellung das Krokodil um die Ecke bringen. Anschließend selbst rüberschwingen. Weiter rechts erscheint eine Horde hundsgemeiner Gallimimus-Theropoden, die man mit ein paar Schuß nach rechts umleitet. Schnell auf die Baumschaukel und warten, bis der Albertosaurus ebenfalls rechts verschwindet. Der Albertosaurus jagt nun die zuvor friedlich grasenden Plateosauren und macht so den Weg frei.



BERMUDA SYNDROME

KOMPLETTLÖSUNG





Teleporter 3

Die Riesenspinne überlistet man, indem man kurz am Abgrund „baumelt", dann losläßt und sofort wieder hochklettert. Wenn die Spinne verschwunden ist, rennt man zur linken Nische, springt nach oben, zieht die Waffe und macht sich den Weg frei. Oben rechts stellt man sich etwa in Höhe der grünen Energiekugel - hier muß man wieder mit Anlauf springen (vorher unbedingt abspeichern, da sich die Steinplatte löst und herunterfällt). Sollte man damit Probleme haben, so muß man an den Rand der Platte gehen, dort umdrehen und mit der Shift-Taste am Abhang halten. Wer jetzt Lebensenergie auffrischen möchte, läßt sich im richtigen Moment, wenn die Steinplatte unten erscheint, fallen. Hier kann man Energie aufnehmen und mit Hilfe der schwimmenden Platte wieder eine Etage hochklettern. Weiter rechts erklimmt man das Podest, danach noch ein Stockwerk nach oben, links, wieder hoch, wieder links, noch einmal nach oben, die Waffe ziehen und den Riesenhummer plattmachen. Weiter rechts den Scorpion beseitigen. Es folgen nun nacheinander zwei Gegner. Jetzt vier Etagen nach oben, dann mit Anlauf nach links, noch ein Sprung, einmal hoch und nach links zum Teleporter.

Dschungel 3

Beim T-Rex geht man rechts zum Triceratops. Diesen läßt man ganz links ins Bild laufen. Anschließend nach unten klettern. Ihn allerdings jetzt hinterrücks zu erschießen wäre feige. Ins folgende Bild sollte man mit Waffe im Anschlag gehen. Dort erwarten Jack die Attacken der Pteranodonen. Sind die drei Flugsaurier erledigt, so geht man ganz langsam und vorsichtig - am besten mit den Händen festhalten - über die Hängebrücke. Dort angekommen, muß man zwei Pachycephalosaurier in die ewigen Jagdgründe schicken. Vorschlag: zwei Schuß, laden, zwei Schuß, laden! Man sollte sich zuvor den Schädelkampf der Urzeitgiganten von der Baumschaukel aus betrachten!

Teleporter 4

Jack springt ganz nach links, nimmt sich dort das Ekelpaket vor und läßt sich dann nach unten fallen. Dort beseitigt man den Skorpion. Wieder oben, wartet auch schon ein Gegner am Drillingshaken. Nachdem dieser erledigt ist, nimmt man den Haken und springt nach oben. Den nächsten Fiesling läßt man einfach links liegen - wieder nach oben. Dort rennt man dann so weit nach links, bis das Podest mit dem Bild erscheint. Wenn Jack ungefähr an der Stütze des Podestes steht, schießt er den nächsten Widerling ab. Jetzt über den Abgrund springen. Achtung! Die lose Platte muß dabei runterfallen. Aber unbedingt vorher abspeichern! Jetzt auf die Platte fallen lassen. Zweite Möglichkeit: weiter rechts runterspringen und unten auf der Platte warten. Ganz rechts befindet sich der Ausgang und der Teleporter.

Dschungel 4

Als nächstes bekommt man es mit einigen Veloceraptoren und vier Deinonychus zu tun, die man mit dem Gewehr besänftigt. Schließlich ist man bei der anderen Flugsaurier-Gattung angekommen: drei Pterodactylus lauern auf Jack. Dann geht's zwei Etagen tiefer, ein kurzer Sprung und schnell weiter nach unten, damit die Baumschlange Jack nicht erwischen kann. Unten setzt man sich schließlich ins Nest und holt den Quetzalcoatlus, der Natalia geraubt hat, vom Himmel. Wieder zwei Etagen tiefer, wird die Liane gekappt und damit gleichzeitig der Weg nach unten freigelegt. Dort benutzt man den Drillingshaken mit der Liane und läßt sich von Natalia mit dem Floß überschiffen. Bei Tauron bekommt man nach dem Gespräch eine Kugel im Tausch gegen den Diamanten. Natalia wird noch einmal angesprochen - und sie nimmt daraufhin die Fackel mit. Rechts oben geht's in die Höhle!

Höhle

Im Dauerlauf rennt man an den Höhlenwesen vorbei. Im folgenden Bild auf den Kopf der Statue springen und die beiden Verfolger erledigen. Natalia mitnehmen und dazu auffordern, die Fackel in die Öffnung zu werfen. Zurück zu den Fledermäusen: hier muß man sich jetzt den Weg freischießen! Weiter oben bitte genauso vorgehen. Dann wird die Kugel in den Drachenkopf gesteckt! Lebensenergie auftanken und zurück, die Kugel wieder mitnehmen; jetzt den Weg mit der Fackel hoch. Noch einmal das Spiel mit der Kugel, und es geht aufwärts. Die Höhlenwesen versperren den Weg zum nächsten Drachenkopf, den man am Podest überspringt. Weiter oben holt Jack sich die Kugel, geht nach unten, setzt sie ein. Jetzt links unter dem Felsen durchrollen, Energie auftanken und wieder zurück. Nun muß man Natalia nach oben locken und schnell nach unten laufen, ohne daß Natalia folgen kann: Kugel holen und über das Podest schließlich nach oben springen, wo man die Kugel einsetzt und nach draußen gelangt.

Vor der Stadt

Der Stegosaurier wird verscheucht, indem man das Horn des Skeletts, auf dem der Pterodactylus sitzt, runterschießt. Den Stegosaurier im folgenden Bild kann Jack ebenfalls gewaltlos verjagen. Der Ast wird einfach nach unten gezogen - und... Mahlzeit! Anschließend gibt's wieder Action, denn der auf dem Tsintaosaurus reitenden Merianer läßt sich nicht mit Worten überzeugen. Seinen Nachfolgern soll dasselbe blühen. Auch die folgenden Stadtwachen eliminiert Jack,



BERMUDA SYNDROME

KOMPLETTLÖSUNG

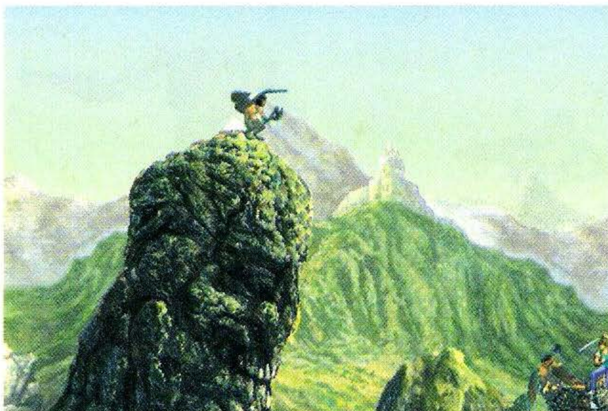
bis er zu dem Bild mit dem Oviraptor kommt. Diesen lockt man eine Etage tiefer und verpaßt ihm ein ganzes Magazin. Weiter unten befindet sich ein Eingang in eine unterirdische Ebene.

Ebene 1

Mit dem Hebel läßt sich das Gitter öffnen. Weiter unten kann man links die Energie auffrischen, indem man Natalia auf der Energieplatte stehen läßt und zur Quelle geht. Rechts unten wird Natalia entführt, nachdem Jack den Aufzug benutzt. Weiter unten wird der erste Hebel gedrückt, dann der zweite, wieder der erste und noch einmal der zweite Hebel! Der nun unten freigelegte Weg läßt Jack den dritten Hebel betätigen. Jack überspringt den Merianer im rechten Bild und macht kurzen Prozeß mit ihm. Wieder den Hebel drücken und unten das gleiche noch einmal. Die Nagetiere sind befreit und verlassen das Bild, Jack geht runter und erledigt den Beißer der übriggeblieben ist. Die anderen beiden wurden bereits vom Bogenschützen weiter rechts erledigt. Wichtig! Es genügt nicht, nur zwei Nagetiere freizulassen, da der Merianer (Bogenschütze) den Angriff überleben würde und Jack ihm zum Opfer fällt! Der nächste Merianer wird nach vorne gelockt und von unten aufs Korn genommen. Jetzt den Hebel drücken. Unten ebenfalls und dann hoch zur ersten Zugbrücke. Links davon geht Jack zum Generator und betätigt die Hebel wie folgt: der erste rechts, der zweite links. Jetzt zurück zur ersten Zugbrücke, darunter den Hebel drücken und wieder zum Generator, um den rechten Hebel zu drücken. Jetzt sollte die erste Zugbrücke unten sein. Den Merianer rechts unten muß man nicht beachten. Oben allerdings muß man ihn beseitigen. Weiter oben links springt zur zweiten Zugbrücke. Rollenderweise kommt Jack unter der Mauer zu einem weiteren Hebel, an dem man natürlich wieder zieht. An der Zugbrücke geht`s dann hoch zum nächsten Hebel. Diesen drücken und noch einmal den ganzen Weg zurück zum Generator. Dort nur den linken Hebel drücken und wieder ganz nach oben, wo ein weiterer Merianer auf Jack wartet. Nun kann man schon oberhalb sehen, ob das Elektrofeld erloschen ist oder nicht. Im ersten Fall ist der Weg nach draußen frei, im zweiten hingegen hat Jack wohl irgendeinen Hebel vergessen...

Im Tempel 1

Oben wird rechts der Tempelwächter um die Ecke gebracht und das Innere des Tempels erforscht. Ein Merianer kreuzt Jacks Weg. Anschließend täuscht Jack vor, nach oben zu klettern und lockt so zwei Bogenschützen aus ihrem Versteck. Jetzt ist es Zeit, Energie zu tanken (links oben: grüne Kugel). Rechts geht's dann zum Ausgang.



Im Tempel 2

Wichtig ist, daß man hier erst einmal abspeichert und anschließend ganz vorsichtig über die Bretter geht. Nachdem die folgenden zwei Merianer das Zeitliche gesegnet haben, geht man rechts runter, wo bereits ein Bogenschütze wartet. Weiter links geht`s dann abwärts: die Merianer auslöschen und den Schlüssel mitnehmen. Nun zurück zu den Brettern. Mit einem Sprung bricht Jack durch diese eher wackelige Angelegenheit. Zwei Etagen tiefer bekommt man es wieder mit einem Merianer zu tun, jedoch kann im Anschluß daran Natalia befreit werden. Oben rechts wird der Hebel gedrückt, und die Zugbrücke bahnt einen Weg zum Ausgang rechts oben. Dort geht`s weiter nach rechts zum dritten Tempel!

Im Tempel 3

Hier gibt es 2 Eingänge, wo man erst den unteren benutzt. An der Zugbrücke geht´s runter, Hebel schalten und Sprung ins kühle Naß. HINWEIS: (Wer hier den Hebel nicht schaltet, muß später Natalia ein 2.Mal befreien, da der Hebel das Nagetier nicht freiläßt, um die Merianer fernzuhalten! Natalia wäre dann im Gefängnis zu finden, wo man zuvor den Schlüssel bekommen hat!!! Dasselbe gilt, wenn das Nagetier abgeschossen wird!!!) Nach dem Tauchgang wird der Hebel links gedrückt. Jetzt wird das Nagetier übersprungen und außen der obere Eingang erforscht. Rechts vom Abgrund geht´s nach unten, Merianer beseitigen und Hebel drücken. Rechts oben wählt man den unteren Gang, anschl. runter, Merianer eliminieren und Natalia holen. Zurück beim Abgrund wählt man dann den oberen Weg zum Ausgang und zum letzten Tempel!

Im Tempel 4

Die erste Zugbrücke noch nicht öffnen, stattdessen Merianer aus dem Weg räumen und die zweite Zugbrücke mit Hilfe des Hebels öffnen. Noch einmal zwei Merianer erledigen und wieder in den unteren Eingang zur geöffneten Zugbrücke. Dort trifft man auf Tauron, nachdem man rechts über das Podest gesprungen ist. Man antwortet mit jeweils der ersten möglichen Antwort. Zwei Merianer werden beseitigt und die Gefangenen endlich freigelassen. Tauron läßt nun die linke Wand verschwinden, um weiter links an das Schwert zu kommen. Natalia stellt sich auf die Platte und Jack eignet sich das Schwert bei der Cobra an. Nun geht man zurück zur ersten Zugbrücke, indem man die zweite schließt und die erste öffnet: draußen gelangt man dann in den Dungeon.

Im Dungeon

Mit dem Schwert wird das Spinnennetz zerstört. Anschließend werden vier Spinnen abgeschossen, die den Weg versperren.

TIP: Mit geladener Waffe ins Bild rollen, die erste Spinne abschießen, sofort wieder aufstehen und die zweite Spinne im Netz erledigen.

Wenn eine Spinne nach unten fällt, weil sie nicht richtig getroffen wurde, wartet sie unten mit einem unvermeidlichen, giftigen Biß. Bei den Eiern der Skorpione sollte man jeden Schuß planen. Ei zerschießen, Skorpion näher kommen lassen und erledigen. Andernfalls wird bei wildem Herumgeballer jedes Ei zerstört und Jack hätte alle Skorpione auf einmal am Hals! Danach folgt die wohl härteste Nuß mit der Riesengrille. Wichtig! Zuvor hatte Jack gerade die letzte Möglichkeit im Spiel, Energie aufzufrischen. Die Grille muß in einem Zug erledigt werden, da sie sich beim Verlassen des Bildes regeneriert! „Schuß, nachladen, Schuß, nachladen" ist wohl die beste Taktik! Hat man es geschafft, so folgen zwei Riesenhummer und ... VORSICHT ... zwei Skorpione an



BERMUDA SYNDROME

KOMPLETTLÖSUNG

der Höhlendecke. Etwas weiter kommt Jack zu einer Art Seelilie, Natalia stellt sich drauf und Jack begibt sich auf Tauchstation, um den Stiel der Seelilie abzutrennen. Links unter dem Felsen taucht er ins nächste Bild, während Natalia davonschwebt. Bevor Jack nach dem Auftauchen weitergeht, sollte man das Gewehr trocknen lassen, da sich das bekannte Eier-Scorpion-Spiel noch zweimal wiederholt. Zwei Etagen tiefer, rechts runter, wieder links, findet man einen Stein, den man auf die Seelilie legt. Wieder tauchen, Stiel durchschneiden und gemeinsam mit Natalia in die Lüfte entschwinden, nachdem man den Stein ins Wasser geworfen hat. Beim goldenen Drachen bekommt Natalia noch ein Küßchen...
Völlig alleingelassen geht Jack ins Wasser.

TIP: Mit gehaltener Cursortaste schwimmt Jack `ne Ecke schneller!

Bei der Seelilie wird von links gesehen der zweite und dann der vierte Stiel durchtrennt. Falls nötig, noch einmal tief Luft holen. Hinweis: drei Luftblasen werden mindestens gebraucht, um zurückzuschwimmen, und vier Luftblasen, um wieder aufzutauchen, nachdem man den dritten Stiel getrennt hat. Nach dem dritten Stiel an der Lilie entlang auftauchen und oben rechts den Ankylosaurus aus der Höhle locken. Am besten besteigt man die nebenstehende Säule. Dann abwarten, bis der Ankylosarier mit seinem Keulenschwanz ausholt, um die Säule links mit einem Sprung zu verlassen. Man nimmt die beiden Steine mit und legt sie auf die Seelilie. Dann tauchen, den letzten Stiel durchschneiden, hoch auf die Seelilie, Steine ins Wasser werfen, und schon befindet man sich auf der schwebenden Insel.

Auf der schwebenden Insel

TIP: Grundsätzlich sollte sich Jack in der Mitte der Insel aufhalten, da er ständig von Rhamphorhynchi und Pteranodonen attackiert wird. So entgeht er einem tödlichen Sturz!

Die Insel wird mit den Cursortasten gesteuert, und zwar solange, bis eine riesige Steinsäule am linken Bildschirmrand zu erkennen ist. Dort geht`s dann aufwärts. Mit gezogenem Schwert verteidigt sich Jack gegen die geflügelten amorähnlichen Kreaturen, die gegen Bleikugeln immun sind. Dann links oben weiterschweben. Bei der Löwen-Statue springt Jack „an Land" und führt ein Gespräch mit Fürst Torkiin. Nach seinem Ableben erhält Jack den goldenen Schlüssel für das Tor des Schlosses. Zurück auf der Insel nur noch nach unten lenken, bis die Insel steht. Ein gewagter Sprung überzeugt schließlich auch Natalia!

Unterhalb der Schloßgemäuer

Zuerst wird das Tor mit dem Schlüssel geöffnet. Rechts geht Jack oberhalb am Cocoon vorbei, legt den Hebel darunter um und geht links herum vier Etagen nach oben. Wichtig! Bevor man das nächste Bild betritt, sollte man mit Anlauf springen, da sonst selbst beim kleinsten Schritt ein tödlicher Absturz droht! Zurück beim Cocoon wird dieser kurzerhand angerollt. Wieder runter, den Hebel drücken und weiter nach links gehen. Mit einem Schuß wird der rechte Cocoon zerstört, der für Natalia einen Teppich auslegt. Hinweis: von nun an wird das Gewehr nicht mehr gebraucht, da alle folgenden Gegner nur mit dem Schwert bekämpft werden können. Jetzt mit Anlauf (Absprung am äußersten Rand) den Riesensprung von oben wagen. Den linken Cocoon abschießen und Natalia holen. Nun links am Podest hoch und die Wache mit dem Schwert besiegen. Weiter links zum Brunnen gehen, den man mit einem Hebel auf die niedrigste Stufe reguliert. Zurück zu Natalia, ins vorhergehende Bild, Anlauf, Sprung und oben weiter nach rechts



gehen. Den Hebel umlegen und an der Zugbrücke herunterklettern. Den Hebel ziehen und wahlweise schwimmend oder oben entlang nach rechts zum unteren Weg bewegen. Hier müssen weitere Wachen erledigt werden, bevor man den nächsten Hebel ziehen kann. Natalia wird geholt, und gemeinsam geht`s zurück zur Zugbrücke. Der rechte Hebel bewegt die Zugbrücke nach unten. Links zwei Etagen nach oben, Natalia auf der Platte stehen lassen und unterdessen den unteren Hebel ziehen. Wieder oben bei Natalia geht`s dann zu den Eingangshallen.

Im Schloß

In den Eingangshallen begegnet man drei weiteren Wachen, die sich anschließend als Schlangenmenschen entpuppen. Jack zeigt seine Schwertkünste und trifft danach auf seinen Erzfeind Telquad.
Nach den ersten Kampfproben verschwindet Telquad! Über die Podeste erreicht Jack mit einem Sprung die rechte Seite und gibt Telquad seine Klinge zu spüren. Es kommt heraus, daß es sich ebenfalls um einen Schlangenmenschen handelt: Telquad glaubt wohl auch, daß Jack ein bißchen zu schwach ist...

Aber: das stimmt nicht! Die Programmierer haben wohl bald den zweiten Teil von Bermuda Syndrome fertig. Oder sollte man dem König von Ijagmar etwa keinen Glauben schenken?

Michael Di Caprio





STONEKEEP

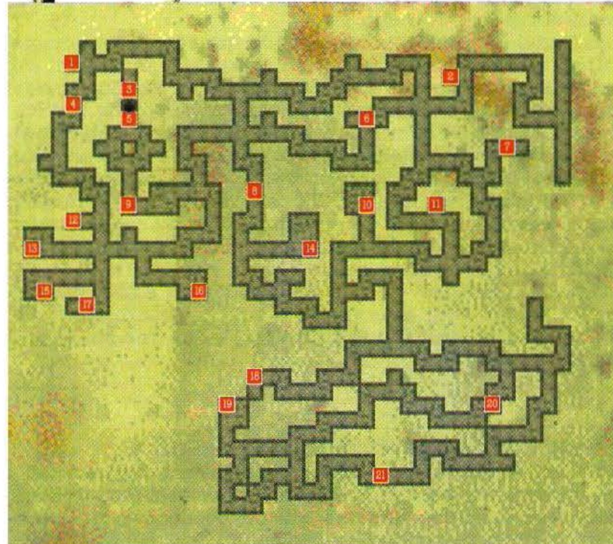
KOMPLETTLÖSUNG - TEIL 3

Auf geht's in die letzte Runde! Sie sind nur noch wenige Schritte von der Lösung entfernt. Allerdings hat Ihnen der Schattenlord noch einige schwere Brocken in den Weg gelegt, aber mit dieser Komplettlösung sollten Sie reibungslos durchkommen.

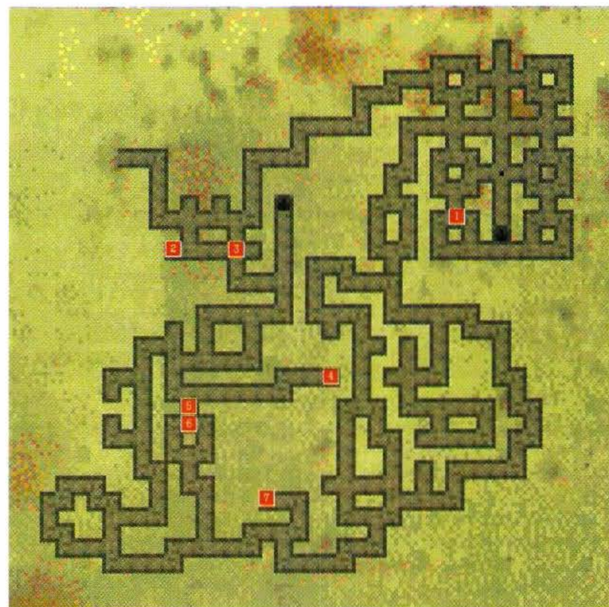
FAERIE REALMS

Gleich am Eingang treffen Drake und seine Kumpanen auf die „lustigen" Faeries, die zwar allerlei Schabernack treiben, jedoch sonst als eher harmlos einzuordnen sind. Nach der ersten Biegung erscheint Sweetie (2), die unbedingt ihren Kranz aus Gänseblümchen (Daisy Chain) zurück haben möchte. Diesen finden Sie wenige Schritte weiter bei (6). Sie erhalten dafür ein Kleeblatt. Bei (1) finden Sie eine kleine Torte und eine Violine. Die Violine geben Sie der Faerie bei (4); dafür erhalten Sie die Hose eines Narrenkostüms. Den Kuchen werden Sie bei (14) los, im Austausch bekommen Sie den Silver Key. Bei (7) liegt ein Buch mit wunderschönen Gedichten herum, für das Ihnen Giggle (8) den Golden Key gibt. Mit Murph können Sie bei (10) ein wenig trainieren und Ihre Fähigkeiten verbessern: keine Angst, Sie können ihn nicht verletzen! Bei (11) erhalten Sie ein leeres Blatt Papier, das später noch gebraucht wird. Winkle (11) möchte gerne seine Trommel, die Sie bei (20) finden können, zurück haben. Dafür gibt er Ihnen die Narrenkappe. Snort (12) benötigt eine Flasche, Moos und Thymian, um eines seiner leckeren Wurzelbiere brauen zu können. Diese Zutaten finden Sie überall in den Faerie Realms. Das fertige Bier geben Sie Chuckle (13). Winkle (14) hätte gerne den „Last Tome of the Elves", jedoch konnten wir diesen Gegenstand nicht finden. Macht nichts: das Spiel läßt sich auch so lösen. Noch eine Narrenkappe finden Sie ganz in der Nähe (15). Tief in den Troll Realms treffen Sie bei (16) auf Sparkle, eine Fee, die fortan mit Ihnen reisen wird. Einen mächtigeren Zauberstab, den Elfstaff finden Sie bei (17) und bei (19) machen Sie Bekannschaft mit der bitterbösen Trollfamilie. Diese Kreaturen werden allerdings nur für das menschliche Auge sichtbar, wenn man ein Kleeblatt mit sich führt - aber das hat man ja von Sweetie bekommen. Letztlich müssen Sie nur noch der Königin aller Faeries einen Besuch abstatten. Um die Tür zu öffnen, müssen Sie beide Schlüssel in das sehr schwer zu erkennende Schlüsselloch (an der rechten Wand, ganz unten) stecken. Um den Thronsaal zugänglich zu machen, müssen Sie noch einmal eine Primrose bei (5) plazieren und dann zweimal um den Block in der Mitte herumlaufen. Jetzt steht bei (3) die Königin Rede und Antwort.





ICE CAVERNS



In diesem Level gibt's nur wenig zu tun. Sie sollten aber unbedingt auf die Eiszapfen schleudernden Schneekugeln achten. Am besten legen Sie außerhalb einen magischen Ring an und teleportieren sich ständig hin und her, so können Sie die Schneekugeln sehr schnell und effektiv mit Feuerbällen erledigen.

Die Ice Shargas sind sehr hilfsbereit. Bei (2) treffen Sie eine Heilerin und bei (3) befindet sich Kandoc, der Anführer dieser kleinen Gruppe. Er hilft Ihnen weiter, sobald Sie das magische Feuer - seiner Meinung nach die einzige Waffe, mit der die Ice Queen besiegt werden kann - gefunden haben. Einen weiteren Mitstreiter treffen Sie bei (4). Enigma kann aus dem Eis befreit werden, wenn Sie einen einfachen (!) Feuerspruch auf ihn abfeuern. Wichtig! Dieser Spruch darf nicht zu stark sein, sonst nimmt Enigma Schaden und greift an! Krazak verläßt daraufhin die Gruppe!

Bei (5) finden Sie das magische Feuer und kurz davor (6) eine magische Rüstung. Einen weiteren vereisten Helden finden Sie bei (7). Auch Nigel können Sie mit einem Zauberspruch auftauen: er zeigt Ihnen dafür einen Geheimgang! Jetzt zurück zu Kandoc. Sobald der Anführer der Ice Shargas das magische Feuer sieht, öffnet er einen Geheimgang im Norden, so daß der Weg zur Ice Queen (1) endlich freiliegt. Sie kann mit einigen schweren Feuerbällen leicht zur Strecke gebracht werden. Wenn's knapp werden sollte, wegbeamen, Energie auftanken und weiter bearbeiten!



STONEKEEP

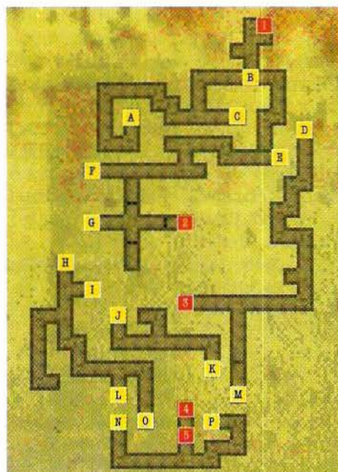
KOMPLETTLÖSUNG - TEIL 3



GATE OF THE ANCIENTS

Dieser Level zeichnet sich durch unglaublich viele Teleportfelder, Fallen und diverse Ungereimtheiten aus. Am besten laufen Sie alles ab und ziehen die beiden Karten (die Pits gehören auch dazu) zu Rate, wenn Sie einmal nicht mehr weiterkommen.

(1) - eine sehr seltsame Rune
(2) - ein extrem starker Heiltrank
(3) - Sturdy Key
(4) - Eagle Key
(5) - Transfer Portal Device ausschalten
(6) - Geheimschalter



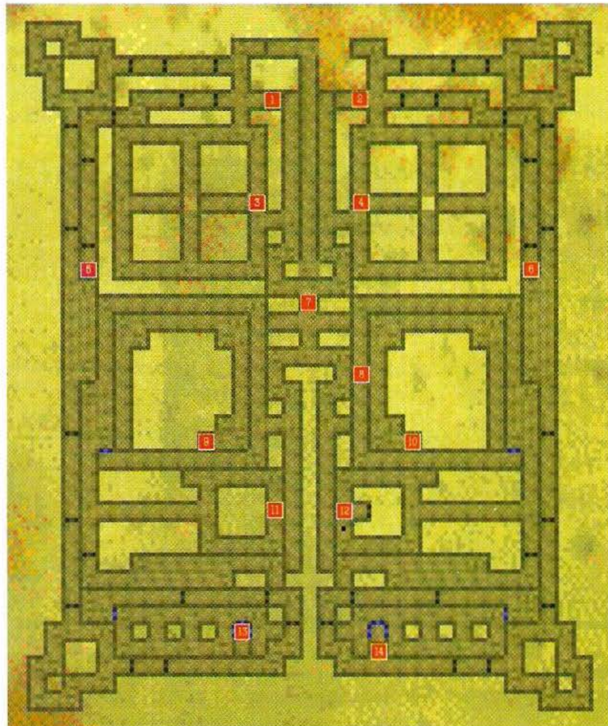
THE PITS

Auch hier laufen Sie am besten alles ab. Bei (3) müssen Sie die grüne Kugel benutzen, um nach oben zu schweben. Dahinter befindet sich ein Geheimgang (wie Sie auf der Karte zu Gate of the Ancients sehen können), durch den Sie nun endlich zum Ausgang gelangen.

(1) - Safrinis Orb
(2) - Wolf Key
(4) - Duck Ring
(5) - Entenstatue (heilen!)

PALACE OF SHADOWS

Dieser Level zeichnet sich dadurch aus, daß die rechte Seite ein exaktes Spiegelbild der linken Seite ist, d. h. wenn Sie alle Monster auf der linken Seite beseitigen, so sind auch die Monster auf der rechten Seite verschwunden. Das ist aber nicht unbedingt notwendig. Wenn Sie Ihre Gruppe mit allen bisher verfügbaren Schutzzaubern (die natürlich mit Metarunen verstärkt wurden) belegen, machen die Gegner nicht einen Schadenspunkt!



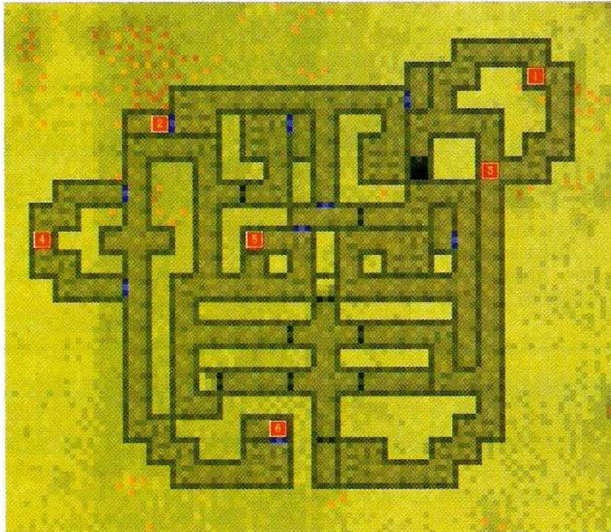
Bei (1) und (2) befinden sich zwei mystische Symbole in der Wand. Sie haben allerdings nur ein Icon! Sie müssen sich also für eine Seite entscheiden, wenn Sie diesen Level beginnen. Wenn Sie das Icon einsetzen, öffnet sich die Tür. Bei (3) und (4) finden Sie zwei Portale. Beide Portale bringen Sie jeweils auf die andere Seite.
Das Portal (5) bringt Sie hingegen in das schneckenförmige Labyrinth bei (9). Das gleiche umgekehrt: das Portal (6) bringt Sie zum Endpunkt (10). Bei (6) finden Sie eine riesige Orb, die Sie mit dem entsprechenden Zauberspruch verkleinern und mitnehmen können. Das sollten Sie allerdings erst am Schluß angehen. Zuvor gehen Sie noch zu den Punkten (13) und (14). Hier können Sie die mächtigste Waffe im Spiel abgreifen. Befolgen Sie lediglich die Anweisungen auf den Schildern und hören Sie auf Ihre Gruppenmitglieder. Jetzt müssen Sie nur noch im richtigen Augenblick zugreifen (wir haben uns für das Schwert entschieden).
Schließlich befindet sich bei (11) wieder ein Portal, das Sie zu (12) bringt. Jetzt müssen Sie nur einen Feuerball auf die Wand werfen und schon öffnet sich das Tor zu Khuul Kuums Tower.

KHUULL KHUMMS TOWER - 1ST LEVEL

Khuul Khuums Tower ist eigentlich nicht mehr als ein Sammelsurium an geheimen Durchgängen und versteckten Schaltern. Deshalb sollten Sie alle Gänge, die Sie auf diesen Karten sehen, genauestens ablaufen. Wichtig: Bei den Staub-

STONEKEEP

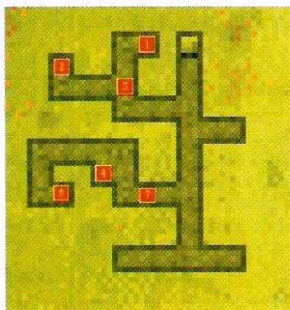
KOMPLETTLÖSUNG - TEIL 3



tafeln können Sie Ihre Lebensenergie hochpowern - auf bis zu 990 Punkte! Sie wischen einfach mit der Hand an der Tafel herum und bekommen gewaltigen Schaden. Aber: für jeden Schadenspunkt erhöht sich Ihre maximale Lebensenergie um zwei Punkte! Wenn Sie die Tafeln lesen möchten, dann müssen Sie diese mit einem Eimer Wasser „abduschen"! Einen Brunnen finden Sie in der Lair of the Dark Dwarves. Den Zugang finden Sie ebenfalls in diesem Level.

(1) - erste Tafel mit giftigen Staub
(2) - Amulett
(3) - Zwerg (Brechstange)
(4) - Schalttafel (Löungskarte bei den Zwergen)
(5) - zweite Tafel mit giftigen Staub
(6) - magisches Symbol (Kreuz)

LAIR OF THE DARK DWARVES

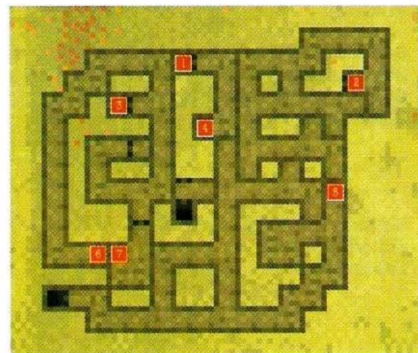


In diesem kleinen Kellergeschoß von Khuul Khuum treffen sie auf sehr entfernte, böse Verwandte von Farli dem Zwerg. Diese werfen mit Brandflaschen nach Ihnen, die erheblichen Schaden anrichten können. Sollte also so ein Wurfgeschoß auf Sie zu fliegen, reicht eine schnelle 45 Grad-Drehung aus, um Schlimmes zu verhindern. Ihre Gefährten nehmen bei dieser Aktion jedoch Schaden.

(1) - Brunnen
(2) - Mana-Circle
(3) - Schalter für Geheimgang
(4) - Bohrer (nutzlos)
(5) - Schalter für Geheimgang
(6) - Loch in der Decke (kein Durchgang)

KHUUL KHUUMS TOWER - 2ND LEVEL

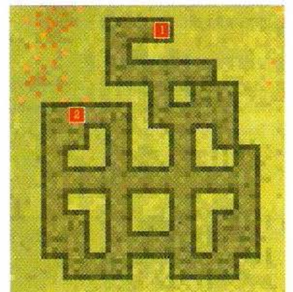
Bei (1) finden Sie ein Portal, das Sie zu (3) bringt. Auf eine magische Barriere treffen Sie bei (2); diese verschwindet später automatisch. Ein Ankh und ein Portal, das Sie zu (6) bringt,



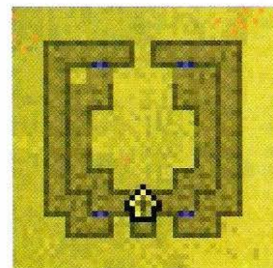
finden Sie bei (5). Schließlich finden Sie noch eine Möglichkeit, das magische Kreuz einzusetzen (7). Achten Sie darüber hinaus unbedingt auf Teleportfelder, die Sie an eine andere Stelle des Labyrinths transportiert.

KHUUL KUUMS TOWER - 3RD LEVEL

Hier heißt es wieder einmal: Augen zu und durch, denn viel zu holen gibt es nun wirklich nicht. Bei (2) finden Sie ein weiteres magisches Symbol (Schlange). Jetzt sollte es möglich sein, das mysteriöse Portal bei (1) zu durchschreiten, da Sie nun im Besitz aller benötigten magischen Gegenstände sind. Im nächsten Level sollten Sie jeden Schritt mit Bedacht wählen...



KHUUL KUUMS TOWER - 4TH LEVEL



In der Mitte dieses Levels befindet sich Khuul Khuum, der Schattenlord. Er steht mitten in der Apparatur, mit der er die anderen Götter in Planet-Kugeln verwandelt hat. Sie müssen jetzt folgendermaßen vorgehen: sperren Sie den Schattenlord schon, bevor Sie mit ihm sprechen, an zwei Seiten ein. Wenn es nun zum Kampf kommt, laufen Sie um ihn herum, setzen die beiden fehlenden Planeten ein (welche ist egal), und schon verwandelt sich Khuul Khuum in eine sonnenähnliche Kugel. Jetzt müssen Sie nur noch das letzte Rätsel lösen. Die Planeten müssen in der richtigen Reihenfolge aufgestellt werden. Kleiner Tip: in jedem handelsüblichen Lexikon befindet sich eine Tabelle!



KURZTIPS

WWF WRESTLEMANIA

UNDERTAKER

Schlag	Position	Kombination
Zoolshrike		u, ru, r, p
Piledriver	Schwitzkasten	u, u, sp
5 Schläge	Schwitzkasten	r, r, sk
Fledermäuse	Gegner am Boden	u, sp
Dämonenschießen	Schwitzkasten	r, r, k
Jokeslam	–	u, u, sk
Standing Dropkick	–	3 Sekunden sk

HITMAN

Sharpshooter	Gegner am Boden	u,u, sp
Piledriver	Schwitzkasten	r, r, sp
5 Tritte	Schwitzkasten	r, r, k
Augenkratzen	–	3 Sekunden p
Bulldog	–	3 Sekunden sp
Standing Dropkick	–	3 Sekunden sk

DOINK

Piledriver	Schwitzkasten	r, r, sp
5 Schläge	Schwitzkasten	r, r, sk
Electrohand	–	3 Sekunden p
Standing Dropkick	–	3 Sekunden sk

SHAWN MICHAELS

Super Headbut	Schwitzkasten	r, r, sk
Frankensteiner	Schwitzkasten	r, r, sp
Frankensteiner	Gegner in die Seile	l, sk
German-suplex	–	3 Sekunden p
Standing Dropkick	–	3 Sekunden sk

RAZORRAMON

Super Uppercut	Schwitzkasten	u, u, sp
Teppichklopfer	–	u, u, k
Standing Dropkick	–	3 Sekunden sk

YOKOZUNA

Super Uppercut	Schwitzkasten	u, u, sp
Headsmash	Schwitzkasten	r, r, sp
Halfpiledriver	Schwitzkasten	u, u, sk
Salz streuen	–	3 Sekunden p
Standing Dropkick	–	3 Sekunden sk

BAM BAM BIGELOW

Halfpiledriver	Schwitzkasten	r, r, sp
Superpiledriver	Schwitzkasten	u,u, sk
Überwurf	Gegner in die Seile	r, sp
Neckbreaker	–	3 Sekunden sp
Backbreaker	hochnehmen	u,u, sk
Standing Dropkick	–	3 Sekunden sk

LEXLUGER

Gewichte werfen	Schwitzkasten	r, r, sk
Legbreaker	Schwitzkasten	u, u, sk
Sliding Elbow	–	r, r, p
Double Exendleblow	–	3 Sekunden p
Keule	–	r, r, sk
Standing Dropkick	–	3 Sekunden sk

Legende:
r = rechts **u** = unten **ru** = rechtsunten **k** = Kick
sp = Superpunch **sk** = Superkick

Bastian Droof

WORMS

Wollen Sie bei Worms mehr als nur einen Zug haben, wählen Sie einfach (mit F3) die Shotgun an, und laufen Sie mit einem Wurm in eine Mine. Wenn Ihr Wurm wieder einsatzbereit ist, können Sie mit den Tasten F1-F4 die Waffen Bazooka, Homing Missile, Grenade, Cluster Bomb, Uzi, Fire Punch und Dragonball beliebig oft benutzen.

Johannes Fritsche

DUNGEON MASTER 2

Die Endsequenz des Spiels läßt sich auch gleich am Anfang des Spiels bewundern. Dazu benennen Sie einfach die Datei **„INTRO.*“** in **„END.*“** um, und nach Spielstart können Sie statt des Intros den Schluß des Spiels genießen.

Markus Tamm

DESTRUCTION DERBY

Wenn Sie bei Destruction Derby aufgefordert werden, Ihren Namen einzugeben, sollten Sie einmal **„!DAMAGE!“** eingeben. Ab diesem Zeitpunkt ist es dem Computer nicht mehr möglich Ihr Auto zu beschädigen.

Jörg Heilemann

CRUSADER NO REMORSE

Wenn Sie das Spiel starten, sollten Sie beim DOS-Prompt einmal folgende Zusätze anhängen:

CRUSADER -warp X -skill Y -egg 250 (Enter)

X steht dabei für den gewünschten Anfangslevel (1-16)
Y steht für den Schwierigkeitsgrad (1-4)

Der Zusatz -egg 250 bringt Sie in einen Bonusraum, in dem es Waffen, Munition und noch ein paar andere nützliche Gegenstände zu ergattern gibt.

Jens Uepping

ISHAR 1, 2, 3

Diese Tastenkombinationen lassen sich bei allen drei Ishar-Teilen gleichermaßen anwenden. Voraussetzung dafür ist allerdings, daß der Mauszeiger sich am äußersten linken Punkt des Bildes befindet.

Für maximale Lebenspunkte gleichzeitig die Tasten **STR, ALT** und **V** drücken.

Um die Zeit eine Stunde vorzustellen, gleichzeitig **STR, ALT** und **A** drücken.

Um schnellstmöglich an viel Geld zu gelangen, sollten Sie sich die Wachen der Innenstadt vorknöpfen, da diese immer ungefähr 35.000 Gold nach einem Kampf zurücklassen. Hierbei ist die Tastenkombination zum Auffrischen der Lebensenergie sehr hilfreich.

Christoph Zobel

ACTION REPLAY CODES

Für den Extreme Pinball sollten Sie einmal folgende Codes für unendlich viele Bälle ausprobieren.

Tisch	Code	Adresse
Blood	PIN4048E0D01	4000: A7FD
Fantasy	PIN1044820A01	3000: B46A
Pool	PIN6047A0F01	3000:965F
Nova	PIN304960301	7000:479A
Odyssee	PIN704B70201	4000:DEC2

Jürgen Schröder



Coupon Kleinanzeigen

Sie werden es sicherlich schon bemerkt haben: seit letzter Ausgabe finden Sie die Kleinanzeigen bei PC GAMES auf der Cover-CD-ROM. Das hat für Sie gleich zwei Vorteile: Sie können jetzt gezielt nach einem gewünschten Programm oder einem Peripheriegerät suchen und im Heft ist wieder mehr Platz für interessante Artikel. Die Teilnahmebedingungen haben sich hingegen nicht geändert: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Wir müssen aber davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkaktionen (der 100., der mir 10 Mark schickt, bekommt eine Diskette) und dubiose Kettenbriefe zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt! Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik: ____________

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Private Kleinanzeigen in PC Games Disc & Mag

Anschrift

Datum Ort Unterschrift

COUPON FÜR PROGRAMMEINSENDUNGEN

KENNWORT: PROGRAMMEINSENDUNG

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PL , Ort

Hiermit erteile ich dem Computec Verlag die uneingeschränkte, unbefristete Erlaubnis, mein

❑ Cheatprogramm
❑ Spiel
❑ Level

.... (Name des Programms) auf den Datenträgern des Computec Verlages zu veröffentlichen. Mit meiner Unterschrift bestätige ich, daß ich der alleinige Rechteinhaber bin. Gleichzeitig bestätige ich, daß durch die Veröffentlichung keinerlei Rechte Dritter verletzt werden, z. B. aufgrund von Sounds, Musikstücken, Grafiken oder sonstigen Programmteilen, die im oder durch das Programm verwendet werden und von denen die Rechte bei Dritten liegen. Sofern zu einem späteren Zeitpunkt von mir die Rechte an Dritte abgegeben werden, informiere ich unverzüglich den Verlag.
In jedem Fall stelle ich den Verlag von Ansprüchen Dritter, die durch die Veröffentlichung entstehen, frei.

Datum, Unterschrift

COUPON FÜR COMMAND & CONTACT

KENNWORT: COMMAND & CONTACT

Ich möchte ○ teilnehmen ○ ausscheiden
(bitte entsprechendes Kästchen ankreuzen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon

(Unterschrift)

Wenn „Teilnehmen" angekreuzt wurde, bitte beachten:

Mit meiner Unterschrift erteile ich dem Computec Verlag die Erlaubnis, meine vollständige Adresse und Telefonnummer auf der Cover-CD-ROM der PC GAMES zu veröffentlichen. Wenn ich an dieser Aktion nicht länger teilnehmen möchte, teile ich dies dem Computec Verlag in schriftlicher Form mit.

Ich suche für folgende Spiele noch Mitspieler

EINSENDUNGSRATSCHLÄGE TIPS & TRICKS

Damit die Rubrik Tips & Tricks in Zukunft noch größer und besser wird, möchten wir Sie bitten, bei der Einsendung von Ihren Spielehilfen die folgenden Ratschläge zu beachten:

1. Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.

2. Kurze Spieletips (sog. Kurztips) finden auch auf einer Postkarte ausreichend Platz. Das spart Ihnen Geld und uns unnötigen Aufwand.

3. Wenn Sie eine längere Komplettlösung anfertigen, so möchten wir Sie bitten, diese auf Diskette zu uns zu schicken. Das gewährleistet eine sehr viel schnellere Bearbeitung und erspart uns einige Nervenzusammenbrüche.

4. Karten und Skizzen sollten frei sein von überflüssigen Strichen und sich lediglich auf das Wesentliche konzentrieren. Die Bilder mit einem Zeichenprogramm zu erstellen und auf Diskette zuzuschicken, ist häufig die beste Lösung. Wenn möglich, freuen wir uns auch über bereits im Grafikformat GIF, TIF oder PCX abgespeicherte Zeichnungen bzw. Screenshots zu Ihrem Tip.

5. Bei einer Veröffentlichung Ihres Cheats oder Ihrer Komplettlösung können Sie mit einem Betrag von bis zu 300 Mark rechnen. Ein Kurztip wird meistens mit 20 bis 100 Mark honoriert, eine Komplettlösung mit 100 bis 300 Mark - abhängig von Qualität und Quantität.

6. Wenn Sie ein nützliches Cheatprogramm entwickelt haben, das Sie auch anderen Lesern zur Verfügung stellen möchten, so können Sie uns dieses auch zuschicken. Vielleicht findet sich noch ein Plätzchen auf unserer Cover-CD-ROM!

Natürlich freuen wir uns über jede Einsendung, auch wenn die aufgelisteten Ratschläge nicht genauestens befolgt wurden. Ihre Tips & Tricks zu den Spielen schicken Sie bitte an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC GAMES
Kennwort: TIPS & TRICKS
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Garantie

COVERDISK UND CD-ROM 3/96

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk und jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, so bitten wir Sie, die Diskette oder CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte den Coupon **(zusammen mit dem Aufkleber oder der CD-ROM)** an folgende Adresse:

Astat Media GmbH
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

PC GAMES 3/96

○ DISKETTE ○ CD-ROM

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

COUPON FÜR Q-CHECK

Ihre Meinung ist uns wichtig! Wir wollen von Ihnen wissen, ob Sie mit unserem Leserservice in der Reklamationsabteilung zufrieden sind. Beantworten Sie bitte die folgenden, kurzen Fragen, damit wir in Zukunft noch besser auf Ihre Probleme eingehen können.

Hatten Sie in den letzten drei Monaten Grund zur Reklamation Ihrer CD-ROM?

❑ Ja
❑ Nein

Falls Ja, wie lange hat der Ersatz Ihrer CD-ROM gedauert?

❑ bis zu einer Woche
■ länger als eine Woche
❑ länger als drei Wochen
❑ länger als vier Wochen

War Ihre CD-ROM defekt und haben Sie dennoch nicht reklamiert?

❑ Ja, Ausgabe ____
❑ Nein

Falls Ja, waren Sie mit der Betreuung zufrieden, wurde Ihnen geholfen, haben Sie einen Ansprechpartner bekommen? Geben Sie bitte eine Schulnote von 1 (sehr gut) bis sechs (sehr schlecht): ____

Hatten Sie in den letzten drei Monaten technische Fragen an unsere Hotline?

❑ Ja
❑ Nein

Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: PCG Q-CHECK
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg

PC Games CD-ROM & Mag CD-ROM 03/96

Wenden Sie Ihren Blick doch einmal noch links. Sie sehen: Zu unseren Coupons für Reklamationen und Kleinanzeigen kommen ab dieser Ausgabe noch zwei weitere dazu. Zum einen müssen Sie jetzt nicht mehr auf Postkarten herumkritzeln, um sich an unserer Modemspiel-Aktion „Command & Contact" zu beteiligen - obwohl wir uns über die Ansichtskarten aus ganz Deutschland natürlich gefreut haben. Zum anderen haben wir einen weiteren Coupon vorbereitet, der noch mehr Leser als bisher dazu anspornen soll, ihre selbstentwickelten Maps, Editoren und Spiele einzuschicken. Ein herzlicher Dank geht übrigens an diejenigen Leser, die uns ihre Eigenentwicklungen bereits zukommen ließen - Ihre Werke werden Sie auf der nächsten Ausgabe der CD-ROM finden (sofern Sie uns das überhoupt erlaubt haben). Aber nun sollten wir mal einen Blick auf den Inhalt der vorliegende PC Games-CD-ROM werfen. Sofort nach dem Einlegen werden Sie sehen, daß sich an der Präsentation so einiges geändert hat. Mit animierten Icons und allerlei grafischen Spielereien sind wir den Forderungen des Zeitgeists nachgekommen, der meinte, wir könnten das Ganze noch „etwas cooler gestalten", um das Outfit unseres Menüs noch weiter „zu toppen". Vor allem die Demo-Rubrik kann sich diesmal wieder sehen lassen. Neben dem langersehnten Descent 2 von Interploy haben wir 20 weitere interessante Demos für Sie aufgestöbert. Vor allem der Spielegigant Sierra ist mit vier guten Spielen aus diversen Genres gut vertreten, aber auch Bullfrog rückte erste bewegte Bilder zu seinen kommenden Highlights Dungeon Keeper und Syndicate Wars heraus. Was uns an der Gesamtheit der Demos in diesem Monat besonders auffällt, ist die zunehmende Scheu der Hersteller, bestimmte Spiele nur auf der Windows 95-Schiene zu publizieren. Anscheinend waren die Verkaufszahlen der ersten reinen Win95-Produkte nicht ganz so berauschend, wie sich manch ein Programmierer erhofft hat. Für unsere Leser ist das freilich nur gut: wer den Windows-Umstieg noch nicht gewagt hat, wird auch in nächster Zeit erst einmal nicht dazu genötigt.



Im Sinne des Zeitgeists grüßt Sie Ihr
Thomas Borovskis

INHALT

D

Demos

Bugfixes

Special

Und so gehen Sie vor



Legen Sie die CD-ROM in Ihr Laufwerk ein und wechseln Sie auf den entsprechenden Laufwerksbuchstaben. In den meisten Fällen reicht es, jetzt einfach das File „START.BAT" aufzurufen. Sollten Sie mit den Demos auf der CD-ROM Probleme haben, was sich zum Beispiel dadurch äußern kann, daß ein Spiel nicht richtig startet oder Ihr System beim Start abstürzen läßt, so beachten Sie bitte die jeweiligen Mindestanforderungen der einzelnen Demos im Menüprogramm (EMS, XMS, RAM usw.). Wenn Sie nicht wissen, wie sich die Einstellungen in Ihrer CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT den Anforderungen entsprechend verändern lassen, so schlagen Sie bitte in den Handbüchern Ihres Computersystems nach. Sollte das grafische Menüprogramm in sehr seltenen Fällen nicht auf Ihrem Computersystem laufen, lassen sich die meisten Demo-Programme auf der CD-ROM auch „von Hand", das heißt vom DOS-Prompt aus, installieren oder starten.

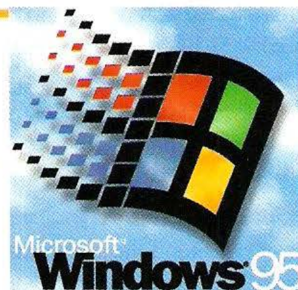
Den Garantiecoupon und die Reklamationsadresse finden Sie ab dieser Ausgabe im Tips&Tricks-Teil. Sollte ein Programm nicht funktionieren, lesen Sie bitte zuerst den Abschnitt „Bevor Sie reklamieren".

Bevor Sie reklamieren...



Da die Demoprogramme auf unserer CD-ROM meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Spiele sind, kann es zu Inkompatibilitäten mit „exotischer" Hardware kommen. Sollte ein Demo in Ihrer Standard-Konfiguration nicht auf Anhieb starten, so sollten Sie die Beschreibung ein erneutes Mal gut durchlesen. Falls auch eine Änderung Ihrer Konfigurationsdateien (z. B. mit EMS-Speicher) keine Abhilfe schafft, könnte es sein, daß Sie eine Grafik- oder Soundkarte in Ihrem Computersystem haben, die mit der Demo nicht richtig zusammenarbeitet. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir keine Gewähr dafür übernehmen können, daß sich jedes Demo auf jedem beliebigen Rechner starten läßt. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen („Lesefehler von Laufwerk D:" oder ähnliche), bekommen Sie aber selbstverständlich Ersatz.

Wichtiger Hinweis für Win 95-Benutzer



Jetzt neu: Unter Windows 95 einfach START.BAT doppelklicken!

Für Windows 95-Benutzer empfiehlt es sich generell, vor dem Start der PC Games CD-ROM das Betriebssystem mit dem Befehl „Start/Beenden/Computer im MS-DOS-Modus starten" herunterzufahren - auf diese Weise werden Speicherkonflikte mit manchen Demoprogrammen vermieden. Trotzdem haben wir unser Bestes getan und das PC Games-Menüprogramm auf die Erfordernisse eines Windows 95-Systems angepaßt. Wenn Sie das PC Games-Menü unter Windows 95 starten wollen, klicken Sie bitte die Datei „START.BAT" doppelt. Da viele Demos noch speziell für MS-DOS programmiert wurden, kann es beim Installieren einiger Demos vom grafischen Menüprogramm aus zu Problemen kommen. Damit Sie jedoch nicht auf diese Spieledemos verzichten müssen, starten Sie sie einfach vom MS-DOS-Modus aus. Wenn es beim einen oder anderen Spiel besondere Anmerkungen gibt, finden Sie diese auf den folgenden Seiten.

Das Interface



Dieser Unterpunkt führt Sie in das Menü mit den Demos

Elektronische Kleinanzeigen

Die Tips&Tricks-Datenbank

Dieser Menüpunkt führt Sie zu den Bugfixes und Updates

Dieser Unterpunkt führt Sie zur Command& Contact-Leser-Aktion

Zurück zu DOS

DIE DEMOS

Absolute Zero



Domark präsentiert mit Absolute Zero ein Baller-Vergnügen im Weltraum. Im Klartexterwartet Sie Action pur, eingebettet in detaillierter SVGA-Grafik und verfeinert mit Gouraud Shading. Als weitere Highlights gelten die Silicon Graphics-Sequenzen und ein fulminanter Audio-Soundtrack. Zwei der insgesamt 30 abwechslungsreichen Levels dürfen ausprobiert werden. Um möglichst schnell ins Spiel zu kommen, klicken Sie im Hauptmenü zu Spielbeginn auf den kleinen Bildschirm in der rechten unteren Ecke, wählen Sie im nachfolgenden Bildschirm eine der beiden Missionen aus und klicken Sie ein zweites Mal auf die rechte untere Anzeige. Die Readme-Datei im Absolute Zero-Verzeichnis enthält weitere Informationen.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte (VESA-kompatibel), Joystick und Maus werden unterstützt

Grundlegende Spielsteuerung

Toste	Aktion
1-0	Geschwindigkeit in 10%-Schritten verändern
+/-	Geschwindigkeit in 1%-Schritten erhöhen/reduzieren
Cursortasten	Bewegungsrichtung verändern
Leertaste/Joystick-1	Momentan gewählte Waffe abfeuern
W/Joystick-2	Nächste verfügbare Waffe auswählen
[TAB]/Joystick-4	Zielsystem auf nächstgelegenes Ziel aufschalten
O	Outside View
P	Spiel pausieren
[FS]	Spiel verlassen
G	Gitterraster über Gelände aktivieren
Y	Kompass ein-/ausschalten
C	Radarschirm ein-/ausschalten

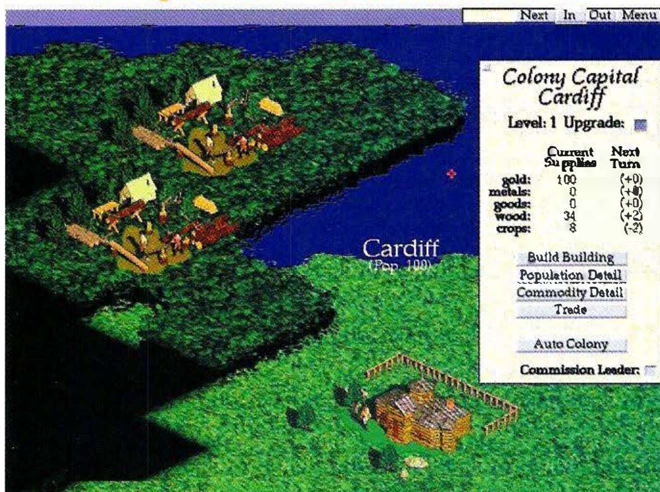
Albion



Ein zauberhaftes VGA-Rollenspiel von Eric Simon und den Programmierern der legendären Ambermoon-/Amberstor-Serie präsentiert Blue Byte. Geboten werden neben aufwendigen, handgemalten Grafiken und einem ideenreichen Soundtrack sorgfältig arrangierte Dialoge, die viel zur außergewöhnlichen Atmosphäre von Albion beitragen. Zwei Levels dieser erst im Januar 96 veröffentlichten Neuheit können Sie ohne Einschränkungen testen.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MB RAM, Maus

Conquest of the New World



Parallax Software, die Schöpfer von Descent, wandeln auf den Spuren von Colonization - allerdings mit hochauflösenden, gerenderten 3D-Grafiken! In Conquest of the New World entdecken Sie z. B. als Holländer, Spanier oder Engländer im 15. und 16. Jahrhundert das von Indianern besiedelte Nordamerika. Zahlreiche Features, wie das ungewöhnliche 3D-Kampfsystem und eine Multiplayer-Option, machen das Strategiespiel zum starken Konkurrenten für den beliebten Sid Meier-Klassiker. In unserer Demoversion haben Sie die Möglichkeit, zwei Szenarien ohne Einschränkung anzuspielen. Um sich mit der Bedienung vertraut zu machen, empfiehlt es sich, im Hauptmenü zunächst das Tutorial-Szenario anzuwählen. Dort werden Ihnen haarklein alle Programmoptionen und das Gameplay erklärt. Wenn Sie mit dem Tutorial-Level fertig sind, können Sie noch ein weiteres Szenario über 15 Spielrunden antesten. Die Datei README.TXT im Spiel-Verzeichnis hilft gibt Ihnen einige zusätzliche Infos.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66 (Pentium 60 empfohlen), 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte (VESA-kompatibel), Maus

Creation



Die britischen Hit-Programmierer von Bullfrog tauchen unter - zumindest mit ihrer ungewöhnlichen Produktion namens Creation. An Bord eines U-Bootes erforschen Sie die geheimnisvolle Unterwasserwelt und erleben dabei die ungeheuerlichsten Abenteuer. Begeben Sie sich schon jetzt auf eine digitale Entdeckungsreise - umgeben von Killer-Walen und farbenprächtigen Fisch-Schwärmen. Die spielbare Alpha-Version vermittelt einen ersten Eindruck der stimmungsvollen Unterwasser-Grafik und des eigenartigen „Fluggefühls" im Ozean. Da für die nächsten Monate noch weitere Demoversionen geplant sind, sind die Aktionsmöglichkeiten in dieser Version noch stark eingeschränkt. Die vorliegende Demo soll lediglich einen Eindruck der 3D-Grafik und Spielstimmung vermitteln. Für die Steuerung Ihres U-Bootes benutzen Sie die Maus und die unten aufgeführten Tasten.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Steuerung des U-Bootes

Taste	Aktion
[STRG]/[SHIFT]	Tauchtiefe höher/tiefer
[Cursor links]	Nach links gleiten
[Cursor rechts]	Nach rechts gleiten
[Cursor oben]/[Cursor unten]	Geschwindigkeit erhöhen/vermindern

Descent 2



Bestückt mit zehn komplett neuen Waffen ziehen Sie an Bord Ihres Raumgleiters in eine fulminante 3D-Schlacht (bestehend aus 30 Levels), in denen Ihnen mehr als 30 Roboter-Gegner das Leben zur Hölle machen. Der zweite Teil von Descent (dem 3D-lostigsten aller 3D-Action-Spiele) lockt u. a. mit einer stark verbesserten Grafik-Engine und phantastischen Effekten! Im Anschluß finden Sie eine Liste der wichtigsten Steuerkommandos, mit deren Hilfe Sie sofort loslegen können. Weitere Informationen und technische Hilfestellung finden Sie in der Datei README.TXT im Descent 2-Verzeichnis auf Ihrer Festplatte.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33 (Pentium 60 empfohlen), 8 MB RAM (16 MB RAM dringend empfohlen)

Steuerung Ihres Raumgleiters

1. Allgemeine Tastenbelegung

Taste	Aktion
[ESC]	Spiel abbrechen
1-5	Primäre Waffe auswählen
6-0	Sekundäre Waffe auswählen
[F1]	Hilfe-Bildschirm
[F2]	Options-Bildschirm
[F3]	Cockpit an/aus
[F4]	Automap-Markierung setzen
[ALT]-[F2]	Spiel sichern
[ALT]-[F3]	Spiel laden
[SHIFT]-[F1/F2]	Kameraposition einstellen
[SHIFT]-[F4]	Guide-Bot Steuerungs-Menü
[SHIFT]-1 - [SHIFT]-0	Kommando an Guide-Bot senden

[SHIFT]-[F7] .... Joystick kalibrieren
[PAUSE] .... Spielpause
+/- .... Fenstergröße verändern

2. Joysticksteuerung

Joystick vor/zurück .... Fallen/Steigen
Joystick links/rechts .... Nach links/rechts drehen
Button 1 .... Primäre Waffe abfeuern
Button 2 .... Sekundäre Waffe abfeuern

3. Tastatursteuerung

Taste .... Aktion
Cursortasten .... Belegung wie beim Joystick
A/Y .... Vorwärts/rückwärts beschleunigen
S .... Nachbrenner aktivieren
Q/E .... Nach links/rechts gleiten
R .... Nach hinten schauen
[TAB] .... Automapping
H .... Scheinwerfer an/aus
T .... Energie in die Schilde umleiten
[STRG] .... Primäre Waffe abfeuern
Leertaste .... Sekundäre Waffe abfeuern
B .... Bombe/Mine abfeuern

4. Steuerung im Automap-Bildschirm

Taste .... Aktion
Cursortasten .... Karte drehen
A/Y .... Zoom in/out
+/- .... Darstellungsabstand vom Gleiter
1-9 .... Gesetzte Automap-Markierung auswählen
[STRG]-D .... Automap-Markierung löschen



Dungeon Keeper

Wenn es um richtungsweisende Spielideen geht, sind Peter Molyneux und seine Kollegen von Bullfrog (Magic Carpet, Theme Park, Populous usw.) ihrer Zeit meist weit voraus. Auch das von passionierten Rollenspielern sehnlichst erwartete Dungeon Keeper gehört in diese Kategorie und enthält atemberaubende, in Echtzeit berechnete 3D-Dungeons und furchterregende Monster. Die selbstlaufende Demo vermittelt einen guten Eindruck von der Qualität der 3D-Grafik. Da die Demo komplett in Echtzeit abläuft, wird die Grafik des fertigen Spiels die gleiche Geschwindigkeit haben wie diese kurze Vorschau.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

EarthSiege 2



Wer höchste Ansprüche an Grafik und Sound eines PC-Spiels stellt, sollte auch ein ebenso edles System mitbringen: Teil 2 des furiosen Roboter-Gemetzels EarthSiege aus dem Hause Dynamix nutzt die Multimedia-Fähigkeiten von Windows 95 für hochauflösende 3D-Grafiken mit feinsten Texturen und starkem Scrolling. Die spielbare Version liefert einen Vorgeschmack auf das in Kürze erscheinende Programm, hat aber auch entsprechend hohe Anforderungen an die Hardware: nur ein Pentium 90 mit 16 MByte RAM und Win 95 entlockt dieser Alpha-Version ihre wahren Fähigkeiten. Wir müssen Sie ausdrücklich darauf hinweisen, daß die Mindestanforderungen der endgültigen Version deutlich niedriger sein werden. Sobald eine Demoversion fertiggestellt ist, die sich mit weniger Hauptspeicher zufrieden gibt, werden wir diese selbstverständlich nachliefern. Obwohl es im fertigen Spiel eine weitaus größere Zahl von Tastatur-Kommandos geben wird, reichen die unten aufgeführten aus, um mit der Demoversion gut zurechtzukommen. Anstatt der Cursortasten können Sie zur Steuerung auch einen Joystick benutzen - diesen müssen Sie allerdings nicht im Spiel selbst, sondern über die Win 95-Systemsteuerung kalibrieren.

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 90, 16 MB RAM, Windows 95, SVGA-Grafikkarte

Steuerung des Hercs

Taste .... Aktion
[Cursor links]/[Cursor rechts] .... Nach links/rechts drehen
[Cursor oben]/[Cursor unten] .... Vorwärts/rückwärts laufen
T .... Automatisches Zielsuchsystem
I/J/K/M .... Geschützturm ausrichten
[BACKSPACE] .... Geschützturm zentrieren
[TAB] .... Ziel auswählen
Leertaste .... Feuer

Ice & Fire



Tetris-Erfinder Alexey Pajitnov und die Moskauer Software-Schmiede AnimaTek bringen die Herzen aller Windows-Fans zum Schmelzen: Ice & Fire ist ein flottes Action-Spiel, das wahlweise im Vollbild oder im Fenster abläuft. Mit Maus und Tastatur schleudern Sie Eis- und Feuerbällchen auf Ihre Gegner, die im Gegenzug auch Sie in handliche Tiefkühlkost verwandeln können. Falls die spielbare Demo auf Ihrem Windows System zu langsam läuft, sollten Sie überprüfen, ob Sie Ihren Grafiktreiber auch tatsächlich auf 256 Farben umgeschaltet haben.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM (16 MB RAM empfohlen), Windows 3.1/95, SVGA-Grafikkarte

1. Steuerung im Labyrinth

Taste .... Aktion
A .... Eis-Blaster abfeuern
S .... Feuer-Blaster abfeuern
[STRG]-A/S .... Dauerfeuer
[SHIFT]-A .... Eis-Missile abfeuern
[SHIFT]-S .... Feuer-Missile abfeuern
[STRG]-[Cursor oben] .... Springen
[STRG]-[Cursor links] .... Nach links gleiten
[STRG]-[Cursor rechts] .... Nach rechts gleiten
[ALT]-[F4] .... Spielende
[ESC] .... Hauptmenü
Z .... Zoomfaktor verändern
[SHIFT]-[Cursor links/rechts], [BILD oben], [BILD unten] .... Objekt aus Rucksack wählen
Leertaste .... Objekt aktivieren
P .... Spielpause
[TAB] .... Karte umschalten
H .... Soldat um Hilfe rufen
E .... Bombe zünden

2. Maussteuerung

Um vorwärts zu laufen, positionieren Sie den Mauscursor oberhalb des Fadenkreuzes und drücken Sie die linke Maustaste. Je weiter der Cursor vom Bildschirm-Mittelpunkt entfernt ist, umso schneller ist Ihre Bewegung. Analog verhält es sich mit der Rückwärtsbewegung und Drehungen nach rechts und links.

Pinball 95 (alias Full Tilt!)

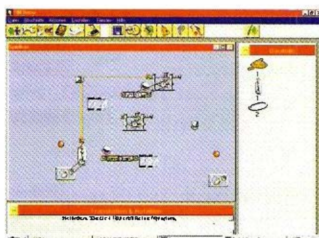


Wer könnte einen Flipper besser simulieren als Sim-Spezialist Maxis? Pinball 95, das bis vor kurzem noch als Full Tilt durch die Computerspiel-Gazetten geisterte, bietet drei Tische („Space Cadet" können Sie in dieser Demo probespielen), ein realistisches Kugelverhalten und bleibt ausschließlich den PC-Besitzern mit installiertem Windows 95 vorbehalten! Eine weitere Einschränkung dieser Demoversion ist, daß dem Spieler nur ein Ball pro Partie zusteht. Da die Tasten für die Betätigung der beiden Flipper etwas seltsam auf der Tastatur verteilt sind, sollten Sie diese im Hauptmenü der Demo von Hand umkonfigurieren.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA-Grafikkarte

Standard-Tastatursteuerung

Taste .... Aktion
Leertaste .... Ball einwerfen
Z .... Linker Flipper
.... Rechter Flipper
X .... Tisch von links anrempeln
. ... Tisch von rechts anrempeln
[Cursor unten] .... Tisch von unten anrempeln



Professor Tims verrückte Werkstatt

Das vielgelobte Tüftler-Programm „The Incredible Machine 2" liegt nun in einer komplett überarbeiteten deutschen Version vor und entspricht einem gelungenen Mix aus Edutainment-Software und Denkspiel. Ziel ist es, originelle physikalische Probleme mit vorgegebenen Bauteilen zu lösen. Ein Editor und zahllose Soundtracks der unterschiedlichsten Stilrichtungen gehören zum Lieferumfang. Im Spiel erhalten Sie umfangreiche Erläuterungen über die Windows-Hilfe.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, DoubleSpeed-CD-ROM, Windows 3.1/95



Pro Pinball - The Web

„Das zur Zeit mit Abstand beste Pinball-Spiel für den PC", urteilte kürzlich der Flipper-Experte der PC Games. Und recht hat er - allein ein Blick auf die technischen Daten und Fakten des High-End-Spiels zeigt die Ausnahmestellung in diesem trendigen Genre. Pro Pinball bietet sowohl die Optik als auch den Sound, wie man es aus der Spielhalle gewohnt ist. Da Pro Pinball nur über einen einzigen Tisch verfügt, wurde die Spielzeit in dieser Demo-Version von Empire auf 40 Sekunden beschränkt. Falls Ihr Rechner nicht über die geforderten 8 MByte RAM-Speicher verfügt, müssen Sie die Datei „WEB4MEG.EXE" im Spielverzeichnis von Hand aufrufen.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte

Standard-Tastatursteuerung

Taste	Aktion
S	Demo starten
[RETURN]	Ball einwerfen
[SHIFT] links/rechts	linken/rechten Flipper betätigen
[SPACE]	Tisch von unten anrempeln
[ALT] links/rechts	Tisch von links/rechts anrempeln
Cursortasten	Musiklautstärke verstellen



ran Trainer 2

Heute Deutscher Meister, morgen die Angst vor dem Abstieg: Der Nachfolger des beliebten ran-Trainer von Greenwood Entertainment verpackt die Freuden und Nöte der Trainer-Prominenz in einer spannenden Wirtschaftssimulation. Prominente Namen wie Helmut Schulte und SAT 1-Moderator Johannes B. Kerner sorgen für Realitätsnähe und die Atmosphäre der ran-Sportshow.

FINANZIELLE SITUATION
KAPITAL
KAPITALSTAND: 50 000 000,00 DM
SAISONETAT: 35 000 000,00 DM
SAISONRESTETAT: 20 000 000,00 DM
TRANSFER-MULTIPLIKATOR: 5.000
KALKULIERTE DATEN SAISONETAT
FERNSEHGELDER: 11 000 000,00 DM
ZUSCHAUERSCHNITT: 46 000
ZUSCHAUEREINNAHMEN: 9 500 000,00 DM
SPORTLICHE SITUATION
MEISTERSCHAFT: 6. (1. LIGA)
NATIONALER POKAL: VORRUNDE
INTERNATIONALER WETTB.: VORRUNDE, INT. POKAL
SAISONZIEL NATIONAL: TEILNAHME AM INT. POKAL

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus

Der Einstieg in ran Trainer 2

Nach dem Start des Programms wählen Sie aus einem Menü die Anzahl der Spieler (1 bis 4), die gewünschte Liga, den Schwierigkeitsgrad (Anfänger, Amateur, Profi) und geben anschließend Ihren Spielernamen ein. Ein abschließender Klick mit der rechten Maustaste bringt Sie direkt zu den Auslosungen, die vor allem die Pokal-Spiele betreffen. Danach bekommen Sie Ihre Privat-Gemächer zu Gesicht, in denen Sie per Mausklick auf bestimmte Einrichtungsgegenstände in verschiedene Menüs verzweigen:

Fernseher	SAT1. Archiv, Statistiken, Datenbank
Stereoanlage	Hintergrundmusik auswählen
Tisch	Vertragsangebote
Virtrine	Optionen, Spielstände, Programm beenden
Balkontür	Weitergehen zur Vereinsanlage (auch mit rechtem Mausklick möglich)

Generell gilt, daß Sie mit einem rechten Mausklick JEDES Menü wieder verlassen und zum vorherigen Bildschirm zurückkehren.

Als hoffnungsvoller Nachwuchs-Trainer brauchen Sie zunächst einen Vertrag, den Sie mittels des Menüpunktes „Vertragsangebote" abschließen. Sie entscheiden sich einfach für einen der aufgelisteten Vereine und können nun die Bedingungen samt Finanzen und bisherigen Erfolgen einsehen. Wenn Sie sich einig geworden sind, klicken Sie auf den Button „Vertrag annehmen".
Der zweite wichtige Bildschirm betrifft das Stadiongelände, wobei Sie per rechtem Mausklick zum Wohnzimmer wechseln können. Hier stehen folgende Optionen zur Auswahl:

Autogrammjäger	Image, Publicity
Stadion	Nächstes Spiel
Terminkalender	Termine
Manager im Vordergrund	Vereinsinfo
Telefonierender Manager	Vertrag ansehen, Neuer Co-Trainer
Trainer	Co-Trainer, Jugend, Training
Kühlergrill des Autos	Spielzug beenden

Es empfiehlt sich, zunächst den Trainingswochenplan mit dem Button „Co-Trainer, Jugend, Training" festzulegen. Dort klicken Sie einfach einen Tag (wahlweise Vor- oder Nachmittag) an und wählen dann aus einer Liste das zu absolvierende Training. Alternativ darf die Mannschaft bis zu dreimal pro Saison ins Trainingslager fahren. Achten Sie darauf, daß Sie Ihre Kicker nicht überanstrengen und ein zu hartes Programm ansetzen.
Die Option „Spielzug beenden" verzweigt zu den ran-Sendungen inklusive der An- und Abmoderationen von Johannes B. Kerner und ausführlichen Statistiken. Vor einem Match können Sie die Aufstellung festlegen (geschieht auf Wunsch auch automatisch) und sich über die aktuelle Leistungsfähigkeit einzelner Spieler sowie die Möglichkeiten Ihres Gegners informieren.
Während eines Spiels, das im isometrischen FIFA Soccer-Stil gezeigt wird, haben Sie nicht nur die Möglichkeit, Auswechslungen vorzunehmen, sondern auch gezielt Anweisungen per Funktionstaste zu geben.

Die Kommandos im Überblick:

Taste	Aktion
[F1]	Mehr Distanzschüsse
[F2]	Weniger Dribblings
[F3]	Mehr über die Flügel spielen
[F4]	Lange Pässe
[F5]	Aggressivität erhöhen
[F6]	Aggressivität verringern
[F7]	Offensivere Spielweise
[F8]	Defensivere Spielweise
[F9]	Schaltet zwischen Mann- und Raumdeckung um
[F10]	Anzeige der Trikotnummern an/aus

Rise 2: Resurrection



Nach dem Debakel mit der ersten Folge des edlen Beat 'em Ups strebt Mirage die Rehabilitierung an - und zwar mit Rise 2: Resurrection. Stark verbessertes Gameplay, noch aufwendigere gerenderte SVGA-3D-Grafik und völlig neue, beeindruckende Special Moves. Dazu bekommen Sie den eigens eingespielten Soundtrack von Queen-Gitarrist Brian May zu hören. Für die Steuerung können Sie wahlweise Tastatur oder Joysticks benutzen. Im Auswahlmenü nach dem Spielstart wählen Sie den von Ihnen bevorzugten Controller aus. Neben den unten aufgeführten Moves und Special Moves gibt es auch in der Demo-Version noch Super Special Moves und Termination Moves, die Sie allerdings selbst herausfinden müssen. Im Auswahlscreen nach dem Optionen-Menü kommen Sie durch Betätigen der Taste „D" weiter.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte

Tastatur-Kommandos

Grundtechniken

Spieler 1

A	Links
S	Rechts
Q	Springen
Y	Ducken
E, R, T	Faustschlag 1 - 3
D, F, G	Fußtritt 1 - 3

Spieler 2

[Cursor links]	Links
[Cursor rechts]	Rechts
[Cursor oben]	Springen

[Cursor unten]	Ducken
EINFG, POS 1, BILD oben	Faustschlag 1 - 3
ENTF, ENDE, BILD unten	Fußtritt 1 - 3

Special Moves

Roboter „Sentry"

Multiple Kick	Mehrmals Kick-Taste betätigen
Double Punch	Unten, Rechts+Unten, Rechts, Faustschlag
Projector Kick	Unten, Rechts+Unten, Rechts, Fußtritt
Feuerball	Unten, Links+Unten, Links, Faustschlag
Air Projector Kick	Rechts, Rechts, Fußtritt (während eines Sprunges)
Dash Back	Links, Links
Sweep	Links, Links+Unten, Unten, Fußtritt

Roboter „Chromax"

Sliding Tackle	Links, Links+Unten, Unten, Fußtritt
Head Throw	Links, Links+Unten, Unten, Rechts+Unten, Rechts, Faustschlag
Drill Dash	Rechts, Rechts, Rechts, Fußtritt
Feuerball	Unten, Rechts+Unten, Rechts, Faustschlag

Silent Hunter



Was Wolfgang Petersen mit der Trilogie „Das Boot" fernsehgerecht aufbereitete, können Sie jetzt am PC-Monitor in Eigenregie simulieren: Sie übernehmen das Kommando eines modernen U-Boots, das mit modernster Technik und Waffensystemen ausgestattet ist. Wie viele BRT können Sie versenken, ohne daß Ihre Mannschaft das Opfer gegnerischer Wasserbomben oder Torpedos wird?

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus

Tastatur-Kommandos

Allgemeine Kontrollen

Taste	Aktion
[F1]	Kontrollraum-Bildschirm
[F2]	Periskop-Bildschirm
[F3]	TBT-Bildschirm
[F4]	Brücken-Bildschirm
[F5]	Karten-Bildschirm
[F6]	TDC-Bildschirm
[F7]	Meßgeräte-Bildschirm
[F8]	Status-/Schadens-Bildschirm
[F9]	Radar-Bildschirm
[F10]	Logbuch
+/-	Spielgeschwindigkeit erhöhen/verlangsamen
[RETURN]	Normalzeit 1/1
0	Alle Maschinen stop
1-5	Schub vorwärts
6-9	Schub rückwärts
[Cursor links]	Ruder links
[Cursor rechts]	Ruder rechts
[Cursor oben]	Höhenruder hoch
[Cursor unten]	Höhenruder nach unten
B	Luftkammern anblasen
S	Zur Wasseroberfläche aufsteigen
P	Auf Periskop-Tiefe gehen
C	Sofort untertauchen
H	Kurs in Blickrichtung nehmen
V	Blickrichtung auf momentanen Kurs
R	Auf Radar-Tiefe gehen
[BACKSPACE]	Letzte Nachricht wiederholen
[ALT]-1 bis [ALT]-0	Torpedo 1 bis 10 abfeuern
[ALT]-D	Detailstufen-Menü
[ALT]-S	SJ-Radar
[ALT]-A	SD-Radar
[ALT]-P	Periskop hoch/runter
[ALT]-Q	Programmende

Karten-Bildschirm

Y	Zoom-in
X	Zoom-out

TBT-Bildschirm und Periskop-Bildschirm

Leertaste	Ziel aktivieren/deaktivieren
Z	Zoom
T	TDC-Anzeigen
N	Navigations-Anzeigen
</>	nach links/rechts drehen

Space Bucks



Als Chef einer intergalaktischen Spedition pflegen Sie den Handel mit anderen Völkern, kümmern sich um den sicheren Transport der Güter zwischen verschiedenen Planetensystemen und feilschen mit Ihren Auftraggebern um die günstigsten Tarife. Die hochkomplexe Mischung aus Strategie und Wirtschaftssimulation glänzt vor allem mit SVGA-Grafiken und einem übersichtlichen Interface. Um das Spielprinzip und die Handlungsmöglichkeiten in dieser Demo komplett zu verstehen, sollten Sie die Datei README.WRI im Verzeichnis SBUCKS der PC Games-CD-ROM lesen.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, DoubleSpeed-CD-ROM, Windows 3.1/95

Star Rangers



MicroProse-Veteran Bill Stealey beweist mit Star Rangers, daß man für rasante Weltraum-Action im Wing Commander-Stil nicht unbedingt Videosequenzen mit alternden Hollywood-Fossilien braucht. Stattdessen überzeugt das Programm mit detaillierter SVGA-Grafik, einer tadellosen Steuerung und intelligentem Gegner-Verhalten.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, SVGA-Karte

Steuerung des Raumschiffes

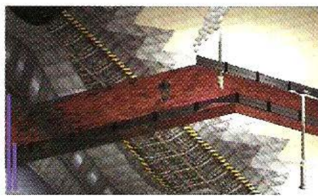
Taste	Aktion
+/-	Schub erhöhen/vermindern
[BACKSPACE]	Schub auf Maximum setzen
[RETURN]	Schub dem momentan ausgewählten Ziel anpassen
T	Zielmodus für Feindschiffe aktivieren
F	Zielmodus für befreundete Schiffe aktivieren
R/Y	Durch alle möglichen Ziele schalten
[STRG]-[RETURN]	Automatische Schubkontrolle an/abschalten
[F1]	Front-Ansicht
[F2]	Vollbild-Ansicht
[F3]-[F9]	Externe Kamera-Ansichten
A	Autopilot
[ALT] oder [Joyst.-Knopf-1]	Bordkanone abfeuern
[Joyst.-Knopf-2]	Bei gehaltenem Knopf bedeuten Rechts-/Linksbewegungen ein seitliches Rollen des Schiffes
Leertaste	Missile abfeuern
</>	Missile auswählen
P	Spielpause
C	Mit der Basis kommunizieren (im Campaign-Modus)
W	Warp-Antrieb (im Campaign-Modus)
M	Karten-Bildschirm (im Campaign-Modus)

Steel Panthers



Das Hardcore-Strategiespiel in der Tradition der SSI-Reihe Panzer General verwöhnt die Freunde des Genres mal wieder mit Taktik-Kost vom Feinsten. In realistischen Szenarien des Zweiten Weltkriegs können Sie die Geschehnisse an der Front direkt beeinflussen. Einfachste Mausbedienung, mehrere Zoomstufen und animierte Kampfsequenzen sorgen für Durch- und Überblick.

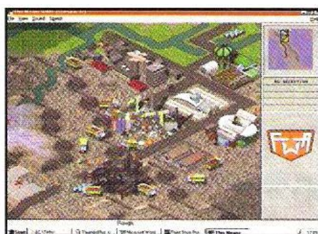
Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus



Syndicate Wars

Bullfrog war schon immer dafür bekannt, den Spielern und der gesamten Branche neue Perspektiven aufzuzeigen. Selbiges dürfte Ihnen auch mit Syndicate Wars gelingen, das im Gegensatz zum ursprünglichen Strategie-/Action-Bestseller mit unkonventionellen Blickwinkeln, blitzschneller 3D-Grafik und einem noch packenderen Gameplay aufwarten kann. Die selbstablaufende Demo zeigt einige der revolutionären Features. Obwohl Sie in das Geschehen nicht eingreifen können, läßt sich der Kamerawinkel mittels der Cursortasten verstellen.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM



This Means War!

Eine Art Command & Conquer mit hochauflösenden Schlachtfeldern und Einheiten stellt This Means War! von MicroProse dar. Das Echtzeit-Strategiespiel ist dank der Icons, Buttons und kontextsensitiven Pulldown-Menüs kinderleicht zu bedienen. Mit Panzern, Hovercrafts und Infanteristen greifen Sie Ihren Gegner an, der sich auf den riesigen Arealen verschanzt hat. Hinweis: Aus Performance-Gründen empfehlen wir, das komplette Spielverzeichnis auf die Festplatte zu kopieren und von dort zu starten.

Bedienung

Nach dem Programmstart erwartet Sie eine Dialogbox, mit der Sie den spielbaren Level „ZONE.MAP" anwählen können; anschließend klicken Sie auf den Button „Start Game". Der Bildschirm unterteilt sich in eine isometrische Ansicht des Szenarios und in eine Icon-Leiste, die je nach angewähltem Gebäude bestückt wird. Im Pulldown-Menü „View"/„Properties" sollten Sie die Geschwindigkeit („Speed") auf den geringsten Wert stellen und in der Kategorie „Misc" alle Optionen aktivieren. Auf diese Weise werden auch die nützlichen Scrollbalken angezeigt.

Auf dem Bildschirm können Sie jedes Gebäude und sämtliche Einheiten mit der linken Maustaste anklicken und bekommen dazu Informationen in der Icon-Leiste angezeigt. Wählen Sie ein Objekt hingegen mit der rechten Maustaste an, erscheint ein kontextsensitives Pulldown-Menü mit sämtlichen verfügbaren Kommandos.

Zu Beginn des Szenarios verfügen Sie neben einigen Gebäuden über mehrere Ingenieure. Diese können unter anderem Kasernen („Barracks") und Fabriken („Low Tech Factory") errichten. Dazu müssen Sie in der Icon-Leiste bei angewähltem Ingenieur den Bauplan aktivieren, auf das Feld „None" klicken und dort ein beliebiges Gebäude (z. B. „Form") auswählen. Mittels „Drag & Drop" ziehen Sie nun den Ingenieur auf eine freie Fläche; sobald ein Fähnchen erscheint, lassen Sie die Maustaste los, und die Figur begibt sich auf direktem Weg zum gewünschten Einsatzort. In den Kasernen können Sie u. a. Infanteristen „produzieren", die per „Drag & Drop" eine gegnerische Einheit angreifen können.

Bitte beachten Sie, daß die Konstruktion eines Bauwerks eine gewisse Zeit in Anspruch nimmt. Die verlegten Bodenplatten zeigen an, wie weit der Bau fortgeschritten ist. Des weiteren sollten Sie grundsätzlich dafür sorgen, daß genügend Formen und Wohnungen vorhanden sind. Sobald das „Command Center" einer Armee vernichtet ist, hat sie die Schlacht verloren. Wenn eine größere Menge Panzer und Infanteristen hergestellt wurde, können Sie einen Angriff auf den Feind starten.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-50, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, DoubleSpeed-CD-ROM, Windows 3.1./95

Torin's Passage



Al Lowe is back - und wie! Der geistige Vater von Leisure Suit Larry hat mit dem ungemein putzigen Torin's Passage (auch als fabelhaft synchronisierte deutsche Version erhältlich) ein spannendes und höchst vergnügliches Adventure für jung und alt geschaffen, das neben originellen Puzzles SVGA-Grafik auf King's Quest 7-Niveau und virtuose Orchester-Musik zu bieten hat. In unserer spielbaren Demo müssen Sie versuchen, den Helden an dem doppelköpfigen Geier vorbeizuschleusen, der ihm den Weg versperrt.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, Windows 3.1/95, DoubleSpeed-CD-ROM, SVGA-Grafikkarte

Unnecessary Roughness '96



Football in seiner hochauflösendsten Form bietet die aktuelle Neuauflage der bekannten Accolade-Simulation. Selbstverständlich wurden die Daten aller NFL-Teams auf den neuesten Stand gebracht, was auch für Grafik und Sound gilt. Al Michael übernimmt per Sprachausgabe die Rolle des Kommentators. In der Demo-Version treten die Dallas Cowboys gegen die San Francisco 49ers an. Leider reicht der Platz auf diesen Seiten nicht aus, um das komplizierte Regelwerk dieser Ballsportart zu erklären. Im Hauptmenü von UR '96 wurde deshalb ein gesonderter Menüpunkt eingebaut, der die Grundregeln und die Bedienung des Spiels ausführlich erklärt. Dort finden Sie auch sämtliche Hinweise zu Tastatur- und Joystick-Belegung.

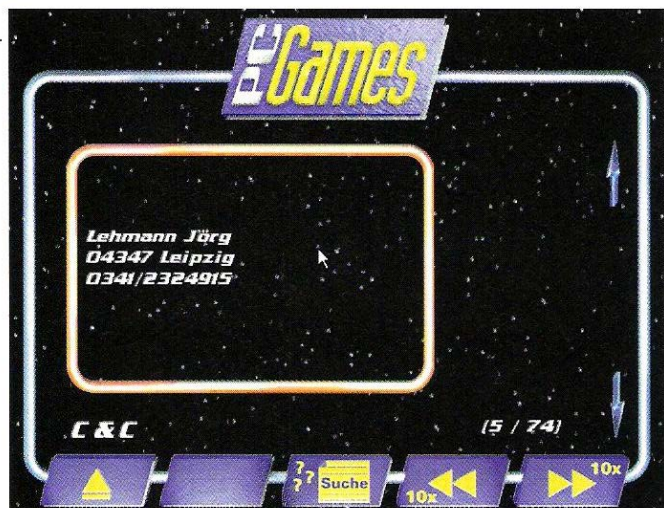
Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, SVGA-Karte (VESA-kompatibel), Maus

Command & Contact

Wie wir in der letzten Ausgabe angekündigt haben, weiten wir unsere Modemspiel-Aktion auf verschiedene andere Spiele aus. Die im Menü befindlichen Spiele sind lediglich zur Anregung Ihrer Phantasie gedacht. Grundsätzlich ist jedes modemtaugliche Spiel in dieser Rubrik denkbar. Wenn Sie sich an der Aktion beteiligen möchten, genügt es, den Command & Contact-Coupon aus dem Tips&Tricks-Teil auszufüllen und an den

Computec Verlag
Kennwort „Command & Contact"
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

zu senden. Wenn Sie an der Aktion nicht mehr länger teilnehmen möchten, bitten wir Sie, uns kurz schriftlich zu benachrichtigen - Ihr Name wird dann umgehend aus der Liste gelöscht.



Bedienungshinweise

Diese Rubrik verfügt über eine ähnliche Benutzeroberfläche wie die elektronischen Kleinanzeigen. Am einfachsten finden Sie einen Spielepartner über die Suchfunktion. Wählen Sie den gleichnamigen Button an und geben Sie eine Zeichenfolge Ihrer Wahl ein. Kommen Sie beispielsweise aus Nürnberg, so bietet sich die Vorwahl als Suchstring an. Geben Sie also „0911" ein und warten Sie, bis das PC Games-Menü zum ersten passenden Eintrag weiterblättert. Falls mehrere Teilnehmer aus Nürnberg an der Aktion beteiligt sind, können Sie mittels der beiden Pfeil-Symbole zu den nachfolgenden oder vorhergehenden Einträgen blättern. Wir haben die Liste der Teilnehmen übrigens so organisiert, daß Orte mit ähnlicher Postleitzahl nah beieinander stehen. Sollte für Ihre Vorwahl also kein Teilnehmer vorhanden sein, so blättern Sie die Liste am besten einfach einmal durch, und schauen noch nahegelegenen Wohnorten. Eine andere Möglichkeit wäre, nur den Anfang Ihrer Telefonvorwahl als Suchkriterium einzugeben, also beispielsweise „091". Damit wird dann zum ersten Eintrag aus Ihrem Großraum vorgeblättert. Die Suchfunktion funktioniert natürlich auch mit Städtenamen, Postleitzahlen und so weiter.

PATCHES/BUGFIXES/UPDATES

CivNet-Patch

Der Patch beinhaltet eine erweiterte Netzwerk-Unterstützung für die Multiplayer-Ausführung von Sid Meiers Kultspiel Civilization. Des weiteren werden Probleme mit True Type-Schriften behoben, die Benutzer von Windows 3.1 ohne Multimedia-Extensions kommen nun auch in den vollen Genuß von CivNet, und kleinere Bugs gehören nun der Vergangenheit an.

Frontier: First Encounters Floppy V 1.06
Frontier: First Encounters CD-ROM V 1.06

Egal ob Sie die Disketten- oder die CD-ROM-Fassung des Science Fiction-Strategie-Spiels einsetzen: Dieses Update macht aus der bisherigen Version die aktuelle Fassung mit der Versionsnummer 1.06.

The Civil War: 1861-1864 V 1.1

Für die Kampagnen dieses Strategiespiels wurde eine komplett neue Künstliche Intelligenz entwickelt und eingebaut. Auch die Schlachten an sich wurden überarbeitet, bekannte Bugs entfernt und viele Grafiken und Animationen neu gezeichnet.

Crusader: No Remorse V 1.21 P

Ihr PC hat nur 8 MB RAM, so daß das Action-Adventure im Schneckentempo abläuft? Dann kommt dieser Patch wie gerufen. Außerdem verhindert dieses Utility System-Abstürze bei bestimmten Ereignissen, und die Möglichkeiten des Gravis Gamepads sowie die Features programmierbarer Joysticks werden nun voll genutzt. Achtung: Bereits vorhandene Spielstände können nach diesem Update NICHT mehr verwendet werden!

NHL Hockey 96 Patch

Electronic Arts hat schnell auf die Hinweise der Kunden reagiert und stellt nun einen Patch bereit, der sämtliche Probleme mit CD-ROM-Laufwerken beim Betrieb von NHL Hockey 96 ausmerzt.

PBA Bowling Win 95 Update V 1.11

PBA Bowling ist die ideale Simulation für all jene, die unter Windows gern eine ruhige Kugel schieben. Wenn Sie dabei bislang mit plötzlichen Abstürzen und ähnlichen Fehlern zu kämpfen hatten, dürfte dieser Bugfix für Abhilfe sorgen.

Stonekeep V 1.1

Dank dieses Updates werden Veränderungen der Fähigkeiten des Helden Drake im Tagebuch und in den Statistiken deutlich hervorgehoben. Zusätzliche Short-Cuts sorgen für mehr Komfort, und eine Vielzahl der beanstandeten Bugs in der ausgelieferten Stonekeep-Version (Systemabstürze, Probleme mit bestimmten Grafikkarten, logische Fehler usw.) werden bereinigt.

The Need for Speed Patch

Auch The Need for Speed blieb von dem CD-ROM-Bug nicht verschont, der bei einigen der neueren Electronic Arts-Produkte auftritt. Mit diesem Patch bringen die Programmierer dieses Problem in Ordnung.

Empire 2 Update

Die Version 1.01 bietet mehr Stabilität, beseitigt kleinere Bugs und erhöht die Performance des bekannten Strategiespiels.

The Riddle of Master Lu Version 2.05

Tanzt der Mauszeiger bei „The Riddle of Master Lu" wild über den Bildschirm? Läßt sich der winzige Schalter im Billard-Salon nur mit Mühe ausfindig machen? Treten Fehler gegen Ende des Spiels auf? All dies hat mit der Version 2.05 des vielgelobten Sanctuary Woods-Adventures ein Ende.

Wing Commander 4 Demo Patch

Bereits Monate vor dem Release des eigentlichen Programms hat Origin mit der spielbaren Wing Commander 4-Demo gehöriges Aufsehen erregt: Viele haben über die überragende Performance und Qualität der Videos gestaunt. Wenn dies bei Ihrem PC nicht der Fall war, sollten Sie diesen Patch ausprobieren.

Unnecessary Roughness 96 Patch

Auch wenn die Freunde des simulierten Football-Sports im deutschsprachigen Raum noch auf das Accolade-Programm warten müssen, liegt bereits der erste Patch vor: Behoben werden vor allem Probleme mit dem Sound und den eingebauten Videosequenzen.

Thunderscape - World of Aden Version 1.1

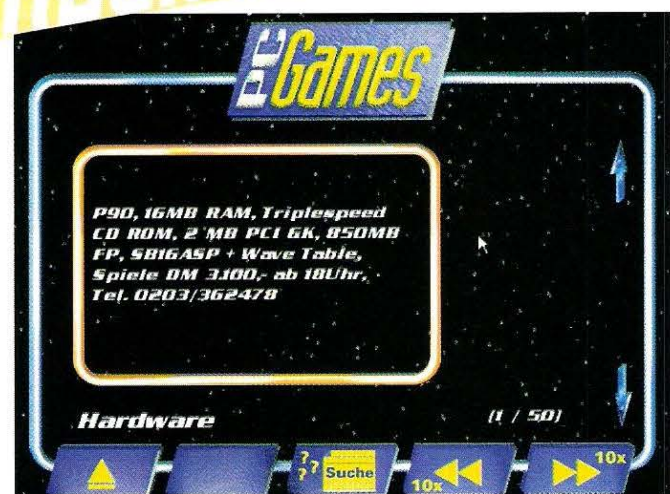
Zusätzliche Funktionen für gesteigerten Komfort, zahllose Verbesserungen im Detail und natürlich die Behebung vieler kleiner Bugs erwartet Sie nach der Installation der neuesten Version des aktuellen SSI-Rollenspiels.

Absolute Zero Version 1.0.4

Noch ist das pfiffige Actionspiel Absolute Zero nicht auf dem Markt, doch der Patch sorgt schon mal präventiv für ungetrübten Spielspaß: Kleinere und größere Bugs der ursprünglichen Version gehören nunmehr der Vergangenheit an.

ELEKTRONISCHE KLEINANZEIGEN

Unsere Rubrik Kleinanzeigen ist in mehrere Unterpunkte aufgeteilt. Je nachdem, ob Sie Hardware, Software oder sonstiges suchen, wählen Sie einfach die entsprechende Rubrik an. Auf Ihrer Suche nach dem gewünschten Artikel können Sie sich vom Anfang bis zum Ende aller Kleinanzeigen durchklicken oder sich von der eingebauten Suchfunktion unterstützen lassen. Suchen Sie beispielsweise nach einem Pentium oder einem Motherboard mit 486er Prozessor, so genügt es, die Zeichenfolge „PENTIUM" bzw. „486" als Suchstring einzugeben. Wenn die von Ihnen vorgegebene Zeichenfolge in einer Anzeige gefunden wurde, blättert das Menüprogramm automatisch zum ersten passenden Eintrag vor. Wollen Sie die Suche mit dem selben Suchbegriff fortsetzen, so klicken Sie einfach erneut auf die Suchen-Taste - andernfalls werden Sie aufgefordert, einen neuen Begriff einzugeben. Analog verhält sich der Hauptmenüpunkt „Tips & Tricks". Obwohl die Komplettlösungs-Datenbank zur Zeit noch sehr überschaubar ist, können Sie auf der Suche nach der gewünschten Lösung ein Suchwort eingeben, das dann mit allen vorhandenen Einträgen verglichen wird.



CHARTS

Karstadt Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...Monat
1	neu	Rebel Assault 2	LucasArts	1
2	neu	Hugo 2	ITE	1
3	5	FIFA Soccer 96	Electronic Arts	2
4	1	Star Wars Exclusiv	LucasArts	2
5	neu	WarCraft 2	Blizzard	1
6	3	The Need for Speed	Electronic Arts	2
7	7	Caesar 2	Sierra	2
8	2	Command & Conquer	Virgin	3
9	neu	TFX Eurofighter 2000	Ocean	1
10	9	ran Soccer	Greenwood	2
11	12	Myst	Broderbund	2
12	4	NHL Hockey 96	Electronic Arts	2
13	6	Megapak 3	Koch Media	2
14	neu	Bundesliga Manager Hattrick	Software 2000	1
15	neu	Bleifuß	Virgin	1
16	10	Battle Isle 3	Blue Byte	2
17	neu	Monopoly	Hasbro Interactive	1
18	8	3D Ultra Pinball	Sierra	2
19	neu	The Dig	LucasArts	1
20	neu	Stonekeep	Interplay	1

Joysoft Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im Monat
1	1	Rebel Assault 2	LucasArts	2
2	3	FIFA Soccer 96	Electronic Arts	3
3	10	WarCraft 2	Blizzard	2
4	2	Command & Conquer	Westwood/Virgin	3
5	4	NHL Hockey 96	Electronic Arts	3
6	neu	Phantasmagoria	Sierra	1
7	neu	Mechwarrior 2	Activision	1
8	7	The Need for Speed	Electronic Arts	3
9	neu	Caesar 2	Sierra	1
10	5	Ascendancy	The Logic Factory	4

Joysoft Charts Floppy

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im Monat
1	1	Biing	Magic Bytes	6
2	2	Dschungelbuch	Virgin	3
3	4	Sensible World of Soccer	Warner Interactive	2
4	3	Zoop	Viacom New Media	2
5	6	Worms	Team 17	2
6	5	Crusade	Greenwood	3
7	neu	M-Chess Pro		1
8	neu	Caribbean Disaster	Ikarion	1
9	7	SimCity Urban Renewal	Maxis	3
10	neu	Willi Lemke Fußball	Virgin	1

RANKING

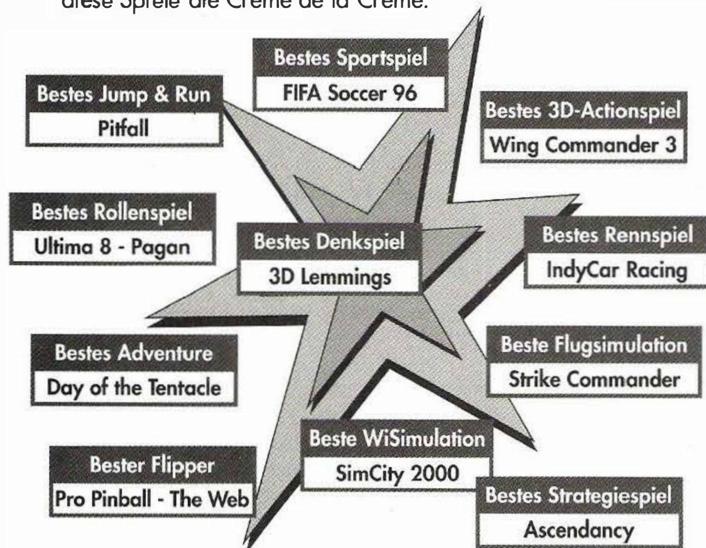
Die besten Spiele im Überblick

Bislang präsentierten wir Ihnen auf diesen Seiten Monat für Monat die besten Spiele einer bestimmten Kategorie. Ab dieser Ausgabe haben wir den Modus allerdings ein wenig geändert: die Einteilung in verschiedene Sparten entfällt, dafür finden Sie hier nun die besten 50 Spiele aller Zeiten. Dabei werden Sie unweigerlich feststellen, daß einige Spiele herabgewertet wurden. Das liegt einzig und allein am Zahn der Zeit, der natürlich auch an Computerspielen nicht spurlos vorübergeht.

Titel	Wertung	Genre	Test in Ausgabe	Hersteller
FIFA Soccer 96	94%	Sportspiel	1/96	Electronic Arts
Wing Commander 3	94%	3D-Action	2/95	Origin
NBA Live 95	93%	Sportspiel	5/95	Electronic Arts
SimCity 2000	93%	WiSimulation	3/94	Maxis
Ascendancy	92%	Strategiespiel	10/95	Logic Factory
Magic Carpet 2	92%	3D-Action	11/95	Bullfrog
Bundesliga Manager Hattrick	91%	WiSimulation	8/94	Software 2000
CivNET	91%	Strategiespiel	9/95	MicroProse
Colonization	91%	Strategiespiel	11/94	MicroProse
Hattrick	91%	WiSimulation	7/95	Ikarion
Strike Commander	91%	Flugsimulation	8/93	Origin
Ultima 8 - Pagan	91%	Rollenspiel	5/94	Origin
Battle Isle 3	90%	Strategiespiel	10/95	Blue Byte
Command & Conquer	90%	Strategiespiel	7/95	Westwood
Day of the Tentacle	90%	Adventure	7/93	LucasArts
Descent	90%	3D-Action	3/95	Interplay
Indiana Jones 4	90%	Adventure	10/92	LucasArts
Jagged Alliance	90%	Strategiespiel	7/95	Sir-Tech
Pitfall	90%	Jump&Run	11/95	Activision
Pro Pinball - The Web	90%	Flipper	1/96	Empire
System Shock	90%	3D-Action	11/94	Looking Glass
The Riddle of Master Lu	90%	Adventure	12/95	Sanctuary Woods
Ultima Underworld 2	90%	Rollenspiel	10/93	Origin
Warcraft 2	90%	Strategiespiel	2/96	Blizzard Entertainment
Crusader: No Remorse	89%	Action-Adventure	12/95	Origin
Indy Car Racing	89%	Rennsimulation	11/93	Papyrus
NHL Hockey 96	89%	Sportspiel	12/95	Electronic Arts
Simon the Sorcerer 2	89%	Adventure	9/95	Adventure Soft
The Dig	89%	Adventure	1/96	LucasArts
Virtual Pool	89%	Sportspiel	7/95	Interplay
Bleifuß	88%	Rennspiel	1/96	Virgin
Eurofighter 2000	88%	Flugsimulation	1/96	Digital Image Design
Mechwarrior 2	88%	3D-Action	10/95	Activision
Stonekeep	88%	Rollenspiel	1/96	Interplay
Gabriel Knight 2	88%	Adventure	2/96	Sierra
WWF Wrestlemania	88%	Sportspiel	1/96	Acclaim
3D Lemmings	87%	Denkspiel	9/95	Psygnosis
Aladdin	87%	Jump&Run	11/94	Virgin
Chewy - Escape from F5	87%	Adventure	12/95	Blue Byte
Discworld	87%	Adventure	4/95	Psygnosis
Formula One Grand Prix	87%	Rennsimulation	4/93	MicroProse
FX Fighter	87%	Arcade-Action	8/95	Argonaut
Hardball 4	87%	Sportspiel	4/95	Accolade
Hi-Octane	87%	3D-Action	8/95	Bullfrog
Magic Carpet	87%	3D-Action	12/94	Bullfrog
Psycho Pinball	87%	Flipper	4/95	Codemasters
Rayman	87%	Jump&Run	1/96	UBI-Soft
Tie Fighter	87%	3D-Action	1/96	LucasArts
Cybermage	87%	3D-Action	3/96	Origin

Die Referenzen

Für jedes Genre gibt es die sogenannten Referenzen, an denen die Neuerscheinungen gemessen werden. Neben den PC GAMES TOP 50 finden Sie auf diesen Seiten fortan für jedes Genre das absolute Topspiel. In Bezug auf technische Umsetzung (Grafik, Sound) und Spielspaß (Gameplay, Handling) repräsentieren diese Spiele die Creme de la Creme.



Bewertungskästen



RANKING

Adventure	
Grafik	65%
Sound	65%
Handling	45%
Spielspaß	39%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Cryo
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

In dieses Genre läßt sich das Spiel einordnen.

Die Einzelwertungen im Überblick.

Die Sprache im Handbuch/Spiel.

Preis und Hersteller des Spiels.

So werden die Möglichkeiten der CD-ROM ausgenutzt.

So erreichen Sie uns:

Anschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion: PC Games
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

CompuServe
100567, 3006 (Oliver Menne)
100335, 1252 (Thomas Borovskis)
100546, 3040 (Harald Wagner)

PC Games Mailbox
Analog: (0911) 9 36 65 50
Digital: (0911) 9 36 65 55

Bei Reklamationen wenden Sie sich an
Astat Media GmbH
Reklamation PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

Reklamationshotline
Montag bis Freitag,
14 bis 18 Uhr
(09 11) 30 50 30

Abobetreuung
(09 11) 5 32 51 79

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs:
Christian Müller, Christoph Holowaty

Leitende Redakteure: (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Oliver Menne, Thomas Borovskis

Bildredaktion:
Roland Gerhardt

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:
Rainer Rosshirt, Harald Wagner, Petra Maueröder, Hans Ippisch

Redaktion USA:
Markus Krichel, Langmont, Colorado
CampuServe: 73233, 742

Redaktionsassistenz:
Michael Erlwein, Alexander Geltenpoth

Freie Mitarbeiter:
Christian Späthe, Richard Vogler

Layout: Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Titelgestaltung:
Simon Schmid

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpath

Produktionsleiter: Michael Schraut

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Ballendorf

Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Kopierservice Coverdisk
Astat Media GmbH

Titel PC Games:
(c) 1964-1996 Paramount Pictures; all rights reserverd

Abonnement:
PC Games mit Diskette kostet im Jahres-Abo DM 79,- und mit CD-ROM DM 108,-
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Anzeigenverkauf
MEDIATEC Medienagentur GmbH i.G.
Isarstr. 34, 90451 Nürnberg
Telefon: (09 11) 9 68 32 - 0
Mobil: (0171) 6213146
Fax: (0911) 6427860
Verkauf
Thorsten Szameitat -19
Wolfgang Menne -43
Disposition
Tanja Kaiser -32
Anzeigenleiter
Thorsten Szameitat

Anzeigenverkauf
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47, 47058 Duisburg
Telefon: (02 03) 3 05 11 -11
Fax: (02 03) 3 05 11 34
Verkauf
Thomas Kammer -51
Oliver Diemers -54
Thomas Diel -52
Disposition
Gregor Eicker -53
Anzeigenleiter
Thomas Kammer

verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer


Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verkaufte Auflage IV. Quartal 1995 179.455 Exemplare

Inserentenverzeichnis

Chartbreaker

Mit Ihrer Beteiligung bei der folgenden Umfrage können Sie uns helfen, PC GAMES noch besser nach Ihren persönlichen Wünschen zu gestalten. Natürlich bedeutet das auch für die Softwarefirmen einen kleinen Wink mit dem Zaunpfahl. Alle persönlichen Angaben werden natürlich streng vertraulich behandelt.

1 Nennen Sie uns drei Spiele, die Ihr Interesse am stärksten wecken. Kreuzen Sie dazu bitte in der ersten Spalte genau drei Spiele an!

2 Nennen Sie uns die Spiele, die Sie definitiv kaufen werden! Kreuzen Sie dazu bitte die entsprechenden Felder in der zweiten Spalte an!

Spiel	Finde ich interessant:	Werde ich kaufen:
NCAA Champion	❑	❑
Star Trek: Deep Space Nine	❑	❑
Die Fugger 2	❑	❑
Outpost 2	❑	❑
Alien Trilogy	❑	❑
X-Car	❑	❑
Star Trek: Generations	❑	❑
Urban Runner	❑	❑
Simon the Sorcerer 3	❑	❑
Greetings from Planet Earth	❑	❑
Betrayal at Krondor 2	❑	❑
Air Warrior 2	❑	❑
F1 Manager	❑	❑
Shark Boy	❑	❑
Battle Cruiser 3000AD	❑	❑
Necrodome	❑	❑
Fantasy General	❑	❑

3 Welchen Rechner besitzen Sie?

❑ 386 ❑ 486 ❑ Pentium

4 Besitzen Sie ein CD-ROM-Laufwerk?

❑ Nein ❑ Ja, und zwar: ❑ 1x ❑ 2x ❑ 3x ❑ 4x

5 Welches Genre interessiert Sie am meisten?

❑ Beat `em Up ❑ Strategiespiel ❑ Arcade-Action
❑ 3D-Action ❑ Rollenspiel ❑ Rennspiel
❑ Sportspiel ❑ Adventure ❑ Jump&Run
❑ Flugsimulation ❑ Wirtschaftssim. ❑ Interaktiver Film
❑ Sonstiges: ____________

6 Wollen Sie in den nächsten sechs Monaten Ihren PC aufrüsten?

❑ Nein ❑ Ja: ____________

Die Gewinnerin der Leserumfrage in PC GAMES 1/96 heißt ***Astrid Beyer*** und bekommt das Spiel

Crusader: No Remorse

Dieses Spiel wurde zur Verfügung gestellt von



dem Fachgeschäft für Computerspiele in Nürnberg und Erlangen.

7 Wie gefällt Ihnen die aktuelle Ausgabe der PC GAMES?

Schulnote: ________

8 Was gefällt Ihnen an dieser Ausgabe besonders?

____

9 Was gefällt Ihnen weniger?

____

____

10 Wie finden Sie die Titelseite?

Schulnote: ______

11 Wie alt sind Sie?

______ Jahre

12 Wieviel geben Sie monatlich für Spiele aus?

ca. ________ DM

13 Sind Sie?

❑ männlich ❑ weiblich

Name, Vorname ____________

Straße ____________

Wohnort ____________

Schicken Sie den ausgefüllten Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag • Redaktion PC GAMES • Kennwort: Chartbreaker • Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

Bislang konnte der glückliche Besitzer einer 32 Bit-Konsole mit Fug und Recht behaupten, daß seine Spielemaschine in puncto 3D-Grafik der Weisheit letzter Schluß darstellt. Core Design macht dieses Argument jetzt leider zunichte, denn der ausgebuffte Programmierer Mark Avory setzte den Saturn- und Play Station-Überflieger Thunderhawk 2 hervorragend für den PC um.

Thunderhawk 2: Firestorm

Donnerwetter!

Der Vorgänger Thunderhawk konnte vor allem auf dem Sega Mega CD II zum absoluten Vorzeigespiel avancieren, während die ein wenig früher erschienene PC-Version niemanden so recht interessierte und auch in den Charts keine großen Erfolge verbuchen konnte. Für Actionfreaks war die Grafik zu schwach, und Freunde gepflegter Simulationen suchten vergeblich nach realitätsnahen Details, die eine ausführliche Lektüre des Handbuchs erfordern.

Weder Fisch noch Fleisch?

Thunderhawk 2: Firestorm einzuordnen, fällt gar nicht so leicht. Jedenfalls ist es keine realistische Flugsimulation, mit deren Hilfe man den Helikopter-Flugschein im privaten Kömmerchen machen kann. Ein astreines Actionspiel, bei dem es ausschließlich um pure Ballerei und schnelle Reaktionen geht, stellt es aber ebensowenig dar. Die Beschreibung „Actionspiel mit Simulationstouch" dürfte da wohl schon eher zutreffen. Nach einem recht schmucken, allerdings auch ziemlich kurzen Intro geht es ohne große Umschweife sofort zur Sache, wobei dem Spieler drei verschiedene Schwierigkeitsgrade zur Verfügung stehen. Daß die Crew um Mark Ivory den Begriff Konsolenumsetzung etwas zu wörtlich genommen hat, merkt man gleich zu Beginn bei der Namenseingabe. Die Tastatur wird hier schlicht ignoriert, seinen Namen muß man sich



An insgesamt sechs verschiedenen Positionen darf man seinen Hubschrauber mit Raketen, Bomben und Maschinengewehren ausstatten.



Die grafische Gestaltung überzeugt mit echten 3D-Objekten. Hier zuckelt beispielsweise ein zu beschützender Konvoi gemächlich vorbei.

aus dem scrollenden Buchstabenkreis zusammensetzen. Als tapferer Heli-Pilot darf man sich dann auf einer Weltkarte eines von acht, selbstverständlich fiktiven Szenarien heraussuchen, in dem jeweils mindestens drei Missionen (insgesamt 26) anstehen. Hat man sich die Szenarien und die jeweilige Mission vom perfekt deutsch sprechenden Briefing-Offizier erläutern lassen, was übrigens durchaus Sinn macht, darf man seinen Helikopter an drei Positionspaaren mit Waffen ausstatten, wobei hier Raketen, Bomben und Feuerwaffen unterschiedlicher Stärke zur Verfügung stehen. Wenn mehrere große Schiffe und Bodenstationen angekündigt werden, so empfiehlt es sich, die extrem wirkungsvollen Raketen mit den weißen Kappen mitzunehmen, die aus der Ferne dank Auto-Lock jedes Feindobjekt auf Anhieb zerstören.

Feuer frei!

Das Fliegen des Helikopters bereit generell überhaupt keine Probleme, wobei man einem Joystick den Vorzug geben sollte, wenn man sich nicht die Finger auf der Tastatur verrenken will. Von drei angebotenen Perspektiven - Virtual Cockpit, Außenansicht und freie Sicht - hat sich während der Testphase die letzte als die spielbarste erwiesen. Die Missionen sind durchaus abwechslungsreich: ob man nun eine ganze Flotte versenkt, einen Konvoi sicher durch Osteuropa begleitet, die Landebahnen der Rebellen zerstört oder im Nachtflug eine Hubschrauber-Eskorte abgibt, hat einen einmal das Thunderhawk-Fieber gepackt, läßt es einen nicht mehr so schnell los. Flüge ins Blaue und sinnlose Zerstörungsaktionen erhöhen zwar die Beförderungschancen, beeinträchtigen jedoch die Erfolgsaussichten gewaltig. Um eine Mission zu beenden, müssen nämlich generell alle Primary Targets zerstört werden, die als rote Punkte auf der per Pause abrufbaren Karte erscheinen. Ist dies geschafft, gibt der Funk-Kollege einen netten Kommentar von sich, und man darf das weiß umrahmte Einsatzgebiet verlassen. Macht man dies vorher, gibt es je nach Schwierigkeitsgrad ein Game Over oder einen neuen Versuch.

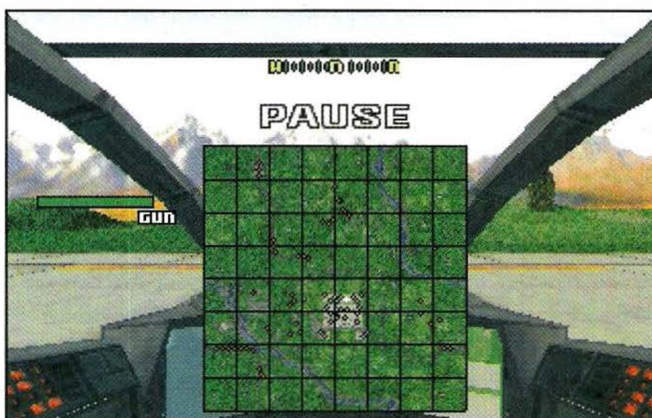
Die Existenz einer Festplatte oder eines internen Speichers beim Sega Saturn hat man bei Core zugunsten der PlayStation wohl übersehen, denn nur so ist es zur erklären, daß man ein langes Paßwort nach einer geschafften Mission bekommt - damit muß man sich allerdings auch bei der PC-Version herumplagen!

Dies ändert jedoch nichts daran, daß Thunderhawk 2: Firestorm ein extrem süchtig machendes Actionspiel der Marke „Nur noch diese eine Mission!" ist. Die detaillierte Grafik trägt dazu einen erheblichen Teil bei. Wunderschöne Landschaften, echte 3D-Objekte, spektakuläre Explosionen und sich flüssig bewegende Panzer, Jeeps, Lastwagen, Hubschrauber und Düsenjäger erzeugen die richtige Atmosphäre, die durch ständige Sprachausgabe noch weiter angeheizt wird. Es mutet lediglich etwas merkwürdig an, daß weiter entfernte Objekte in einem flachen Texture Mapping plattgemacht erscheinen, was allerdings die Spielbarkeit in keinster Weise beeinflußt und für einen flüssigen Aufbau sorgt. Texture-Stufe und Bildschirmgröße lassen sich jedoch auch vielfältig verändern, so daß man auch mit schwachbrüstigeren Rechner über die Runden kommt.

Hans Ippisch ■



Die Außenansicht fällt eher unter die Rubrik „Spielerei", denn gut spielen läßt es sich damit bestimmt nicht - trotzdem aber durchaus sehenswert!



Drückt man auf Pause, erscheint diese recht spartanische Karte, auf der die Primary Targets mit roten Punkten gekennzeichnet werden. Wer einen veralteten Monitor besitzt, muß wohl die Lupe zur Hand nehmen.

Statement



Wer echtes Konsolenfeeling auf dem PC erleben möchte, kommt an dieser beinahe perfekten Umsetzung nicht vorbei. Die saubere technische Gestaltung, die brillante Atmosphäre und das packende Missionsdesign machen Thunderhawk 2 für mich zum fesselndsten PC-Action-Spiel. Wer jedoch die Einstellung jedes Rotorblattes selbst vornehmen möchte, hebt lieber gar nicht erst ab.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 1 MB	General Midi
CD 65 MB	Audio

REQUIRED
486DX66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Arcade-Action

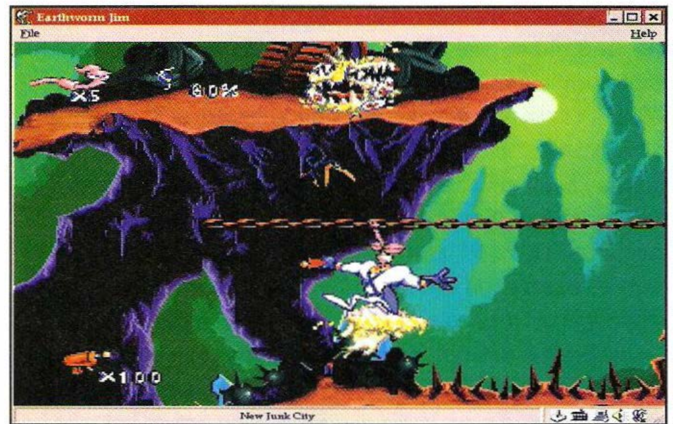
Grafik	84%
Sound	82%
Handling	83%
Spielspaß	84%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Core Design
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Earthworm Jim

Wirbelloser Wüterich

Wenn Activision sich ein Konsolenspiel aussucht, um es für den PC umzusetzen, wird auf 1A-Qualität geachtet. Schon Pitfall erntete im Herbst vergangenen Jahres nur Lob. Der neueste Streich gilt dem kleinen Superwurm Jim, der sich am SEGA-Mega Drive sogar den Titel „Actionspiel des Jahres" sichern konnte.



Ob Krähenvögel oder Monsterhunde - der Wurm muß sich auf seiner Reise einiges gefallen lassen. In 20 Welten warten Hunderte von Gegnern auf ihn.

Eigentlich unterscheidet sich der Wurm Jim nicht wesentlich von seinen dummen Artgenossen der Gattung "Bodenverbesserer". Wie es der Zufall aber will, kommt der kleine Unratfresser eines Tages zu einem Mega-High-Tech-Helden-Raumanzug, der ihm zu körperlichen und geistigen Superkräften verhilft. Bei dem Wunderding im Preis inbegriffen ist allerdings auch ein verzwickter Spezialauftrag, bei dem er auf die Hilfe eines menschlichen Computerspielers angewiesen ist: In einer verrückten Welt aus zwanzig verschiedenen Levels muß er sich auf die Suche nach einer entführten Prinzessin machen, die von so skurrilen Bösewichten wie der Psycho-Krähe, dem intergalaktischen Bounty-Hunter oder Bob, dem Goldfisch, bewacht wird. Das Wörtchen „geräumig" bekommt beim Durchhüpfen der Plattform-Welten eine völlig neue Bedeutung: Nur der Einbau diverser Continue-Punkte (wo der Spieler nach dem Ableben seines Helden die Reise wieder fortsetzen darf) schützen den Wurm davor, sich zu arg zu verlaufen. Neben den mächtigen Level-Bossen stellen sich Jim unzählige Krähen, Gespenster, Wachhunde und sonstiges Getier in den Weg. Um sich seiner Haut zu erwehren, steht dem Spieler dann auch ein entsprechend schlagkräftiges Arsenal an Comic-Waffen zur Verfügung: Eine Peitsche („Pitfall"-Harry läßt schön grüßen!) und eine Plasma-Wumme mit angemessen hoher „Krähenstop-Wirkung" verschrecken auch den stärksten Gegner. An bestimmten Punkten des Abenteuers warten Zusatzwaffen und Extra-Leben darauf, eingepackt zu werden.



Mit einem Super-Anzug kann selbst ein Regenwurm gefährlich sein.



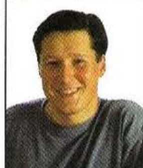
Viele Objekte, wie der Edelstein, sind Teil der eingebauten Puzzles.

Grips ist gefragt

Wie Activisions letzter Jump & Run-Hit läuft auch Earthworm Jim ausschließlich unter Windows 95. Wer einen entsprechend ausgerüsteten Rechner hat, kann dafür aber flüssiges Parallax-Scrolling, detailverliebte Hintergrundgrafiken und eine traumhaft präzise Steuerung genießen. Ein Vier-Tasten-Joypad gehört übrigens zur von uns empfohlenen Grundausstattung jedes Wurmliebhabers - die Tastatursteuerung tut es zur Not aber auch. Der relativ hohe Schwierigkeitsgrad macht das Spiel zu einem Dauergast im CD-Laufwerk, vorausgesetzt man läßt sich von den eingebauten Puzzles nicht abschrecken, die dem Spieler neben seiner Fingerfertigkeit auch einiges an Grips abverlangen.

Thomas Borovskis ■

Statement



Earthworm Jim zieht mit Pitfall gleichauf. Das tolle Leveldesign, die gute Steuerung und die Weiträumigkeit der Levels machen das Jump & Run zur zweiten Nummer 1 seines Genres. Wer das Maya-Adventure liebte, darf sich auch den Superwurm nicht entgehen lassen. Ein besonderes Schmankerl für Microsoft Plus!-Benutzer ist außerdem das Desktop-Kit, mit dem sich dem Windows-95-Bildschirm ein witziges Earthworm-Aussehen aufsetzen läßt.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 0 MB	General Midi
CD 30 MB	Audio

REQUIRED
486/33, 8 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM, Joypad

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Jump & Run

Grafik	90%
Sound	85%
Handling	88%
Spielspaß	90%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Activision
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Claim to Power

Wie einst Sisyphus

Da es Spieler gibt, denen Strategiespiele wie Battle Isle oder Warcraft II zu komplex sind, hat sich Rainbow Arts an alte C64-Zeiten erinnert und mit Claim to Power ein mehrspielerfähiges Strategiespiel entworfen, das mit wenigen Mausklicks die Welt der mittelalterlichen Feldzüge offenbart.



Vor jedem Zug tritt ein nicht immer positives Ereignis ein. Von A wie Aufstand bis Z wie Zusammenschluß mehrerer Gegner wird alles geboten.

Daß Echtzeitstrategiespiele wie etwa Command & Conquer nicht jedermanns Geschmack sind, zeigt der überwältigende Erfolg von Panzer General oder Battle Isle. Doch auch diese Strategiespiele überfordern viele Spieler: die Vielzahl an Einheiten, unübersichtliche Landkarten etc. stellen so manchen vor ein Rätsel.

Bei Claim to Power beschränken sich die Eingriffsmöglichkeiten des Spielers auf ein Minimum: man beginnt mit einem Trupp von Soldaten, stationiert in einer von gut 50 Provinzen. Zieht man seine Soldaten auf eine freie Provinz, wird diese dem Spieler zugeordnet, und man erhält vor jedem Spielzug Steuern und einen Anteil an deren Holz-, Stein- und Erzproduktion.

Es gibt viel zu tun

Mit diesen Einnahmen müssen nun Waffen produziert, Soldaten ernährt, Städte befestigt und gegebenenfalls Soldaten rekrutiert werden. Reicht das Guthaben in einem der Bereiche nicht aus, kann man auf dem Markt Waren und Geld gegeneinander austauschen.

Die zugrundeliegenden Zusammenhänge sind ganz einfach: Gut bewaffnete und ernährte Soldaten kämpfen besser, befestigte Städte sind leichter zu verteidigen, viele Provinzen bringen hohe Einnahmen. Um das Spiel nicht zu einfach zu machen, ist je Spielzug nur eine eng begrenzte Anzahl von Aktionen erlaubt; man kann sich also niemals um alle Provinzen und Soldaten sorgen. Zusätzlich sind die Einnahmen sehr mager und die fünf Computergegner überaus stark.

Harald Wagner ■

Statement



Claim to Power ist nur auf den ersten Blick leicht und langweilig. Doch hat man erst einmal fünfzehn Provinzen, so fallen die älteren Städte zusammen oder die Soldaten meutern. Hat man dies in Ordnung gebracht, beginnt das gleiche Spiel in den nächsten Provinzen, bis man schließlich nicht mehr dazu kommt, Feinde abzuwehren und selber Boden gut zu machen. Durchaus fesselnd.



Das Erhalten oder Verbessern der Städte kostet Unmengen an Geld.



Erst mit einer gut ausgebauten Burg lassen sich Soldaten rekrutieren.



Die vielen kleinen Provinzen machen kleine Fronten nahezu unmöglich, nur selten schützt ein Gewässer oder Gebirge vor den fünf Gegnern.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 0 MB	General Midi
CD 523 MB	Audio

REQUIRED
486/33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
bis zu 6 Speler über Netzwerk oder Modem

RANKING

Strategiespiel

Grafik	60%
Sound	65%
Handling	80%
Spielspaß	70%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Rainbow Arts
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	mangelhaft

Warhammer : Schatten der gehörnten Ratte

Revisited



Strategische War-Games scheinen zur Zeit voll im Trend zu liegen. Mit Command & Conquer nahm die Kriegsbegeisterung ihren Anfang, Blizzard verlegte das Schlachtfeld kurz darauf mit Warcraft 2 ins Fantasy-Reich, und nun gibt sich Mindscape mit der Brettspielumsetzung Warhammer die Ehre.

Zum zweiten Mal innerhalb von wenigen Wochen suchen Orcs und andere aggressive Vertreter des Fantasy-Bestiariums die PCs dieser Welt heim, und Ihnen kommt als wagemutiger Anführer einer Söldnertruppe die Aufgabe zu, die Ordnung in der Warhammer-Welt wiederherzustellen. Mehrere Jahre verbrachten die Strategiespezialisten von Games Workshop mit der Entwicklung dieses neuen Genre-Juwels, das auf den ersten Blick Ähnlichkeiten mit Warcraft 2 nicht verleugnen kann, aber dennoch ganz anders ist.

Soldaten-Karriere

Natürlich können Sie als Kriegsherr auch bei Warhammer nicht sofort in die vollen gehen. Zunächst müssen Sie sich in relativ unbedeutenden Missionen bewähren, bei denen für Ihre wenigen Kämpfer nicht viel mehr als ein Trinkgeld herausspringt. Meistern Sie diese Situationen jedoch mit Erfolg, bieten Ihnen Ihre Auftraggeber immer heiklere, verantwortungsvollere und lukrativere Herausforderungen an, und die Zahl der Söldner, die in Ihren Dienst treten wollen, steigt stetig. Selbstverständlich sollten Sie dennoch nicht jeden Dahergelaufenen anheuern, denn eine Armee verschlingt eine Menge Geld, und zu einer guten Kriegführung gehört nun mal auch eine gesunde finanzielle Grundlage.

Panorama-Krieg

Dreh- und Angelpunkt des Spiels ist der Planwagen des Zahlmeisters Dietrich, der Sie auf allen Stationen Ihrer Kriegerlaufbahn begleitet. Hier nehmen Sie Aufträge und Honorare entgegen, heuern Söldner an oder entlassen sie wieder, informieren sich über gegnerische Einheiten oder - wie es sich für ein Fantasy-Spiel gehört - über die Ihnen zur Verfügung stehenden magischen Mittel der Kriegführung.
Sobald Sie sich für eine der angebotenen Missionen entschieden haben, geht es ans Eingemachte. Der Bildschirm wechselt in den Schlachten-Modus, und Sie müssen Ihre Einheiten im Kartenfenster strategisch geschickt auf dem Terrain postieren. Sie haben dabei vielfältige Möglichkeiten, auf Ihre Kämpfer einzuwirken, selbst die Blickrichtung läßt sich für jede Einheit individuell festlegen.
Die eigentliche Schlacht findet in Echtzeit in einem gesonderten Fenster statt, das ca. zwei Drittel des Bildschirms einnimmt. Man darf dort das Kampfgetümmel in der isometrischen Sicht aus allen erdenklichen, stufenlos veränderbaren Perspektiven bewundern und kann sich obendrein noch ganz nah ans Geschehen heranzoomen. Auch in der laufenden Auseinandersetzung ist es noch möglich, seinen Einheiten neue Befehle zu erteilen und die Taktik zu ändern - die Truppen reagieren darauf jedoch eine Spur zu schwerfällig.

Autoplay-Hammer

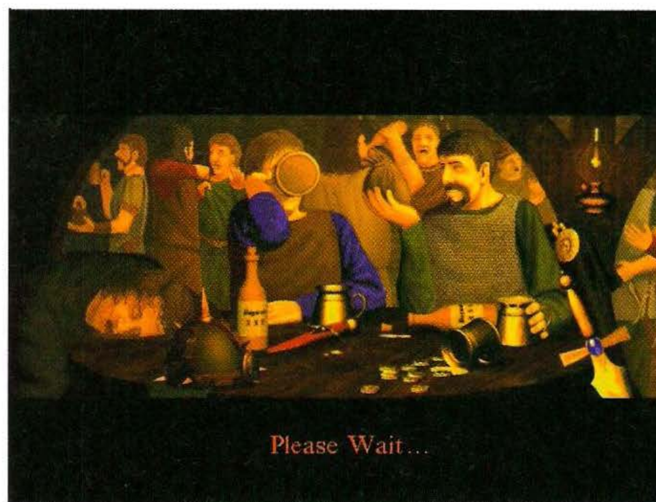
War schon das in der letzten PC Games-Ausgabe getestete Mindscape-Spiel Aliens problemlos unter dem neuen Betriebssystem lauffähig, so ist Warhammer noch konsequen-

ter auf Win 95 zugeschnitten. Das Spiel macht von der Autoplay-Funktion Gebrauch und verfügt außerdem über eine bei vielen Windows-Produkten schmerzlich vermißte Deinstallationsroutine. Zudem verweigert das Programm auch dann seine Dienste nicht, wenn man es im Fenster parallel mit anderen Anwendungen laufen läßt. Grafisch und soundtechnisch bewegt sich Warhammer auf sehr hohem Niveau. Besonders gelungen ist der multiperspektivische Schlachtenscreen - eine echte Innovation, die einen optisch dermaßen in ihren Bann schlägt, daß man darüber gerne ab und zu vergißt, einer weiter entfernt kämpfenden Einheit neue Instruktionen zu geben. Lediglich die etwas detailarmen Zwischensequenzen können nicht ganz überzeugen, wenn man in C&C oder Warcraft 2 gesehen hat, was technisch möglich ist. In Sachen Musik und Klangeffekte gibt es bei Warhammer nichts zu mäkeln. Die düsteren, „mittelalterlich" angehauchten Audiotracks verpassen dem Spiel genau die richtige Atmosphäre, und das Waffengeklirre der aufeinanderprallenden Horden könnte realistischer nicht sein. Problematischer erscheint da schon das etwas verwirrende Benutzer-Interface, das dem User ein gehöriges Maß an Einarbeitung abverlangt. Sicherlich wäre es schwierig gewesen, ein derart komplexes Spiel mit einer simpleren Steuerung zu versehen. Dennoch hätte man zumindest die Icons etwas „sprechender" gestalten können.

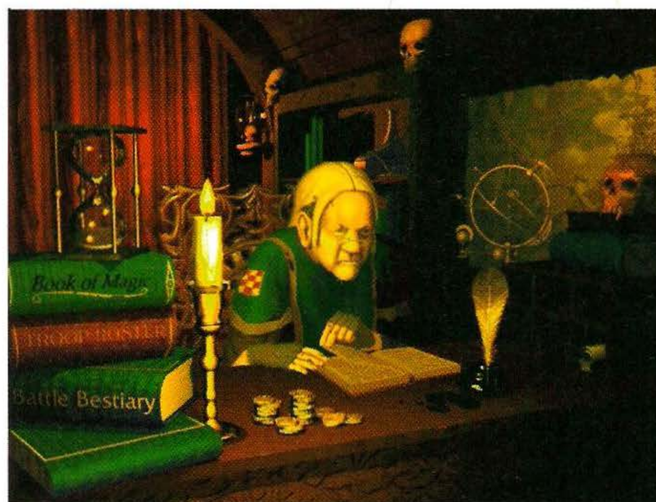
Herbert Aichinger ■



Ein Buch bietet Infos zu den Kriegern und erlaubt das Anheuern derselben.



Nach der Schlacht lassen Ihre Söldner in der nächstgelegenen Kneipe erst einmal so richtig „die Sau raus" und ölen ihre durstigen Kehlen.

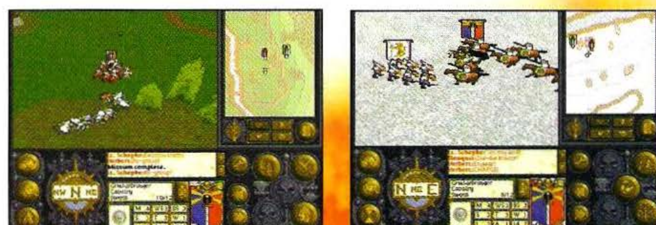


Im Planwagen von Zahlmeister Dietrich laufen alle Fäden zusammen: fast alle spielrelevanten Einstellungen kann man von hier aus vornehmen.

Statement



Zweifellos handelt es sich bei Warhammer um ein hervorragendes Spiel, dem man anmerkt, daß es bis ins letzte Detail durchdacht ist. Dennoch wird es diese Echtzeit-Strategie-Perle neben C&C und Warcraft 2 möglicherweise schwer haben: Warhammer ist mit seiner komplexen Steuerung bei weitem nicht so einsteigerfreundlich wie die beiden Konkurrenten, und der Computergegner zeichnet sich auch nicht immer durch Fairness aus. Das Programm richtet sich somit hauptsächlich an Strategiefreunde, die „alles unter Kontrolle" haben wollen und dafür gerne eine längere Einarbeitungszeit in Kauf nehmen.



Das Schlachtenfenster läßt sich perspektivisch beliebig verändern.

Die „Iconflut" läßt das Interface etwas unübersichtlich werden.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 55 MB	General Midi
CD 330 MB	Audio

REQUIRED
486, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

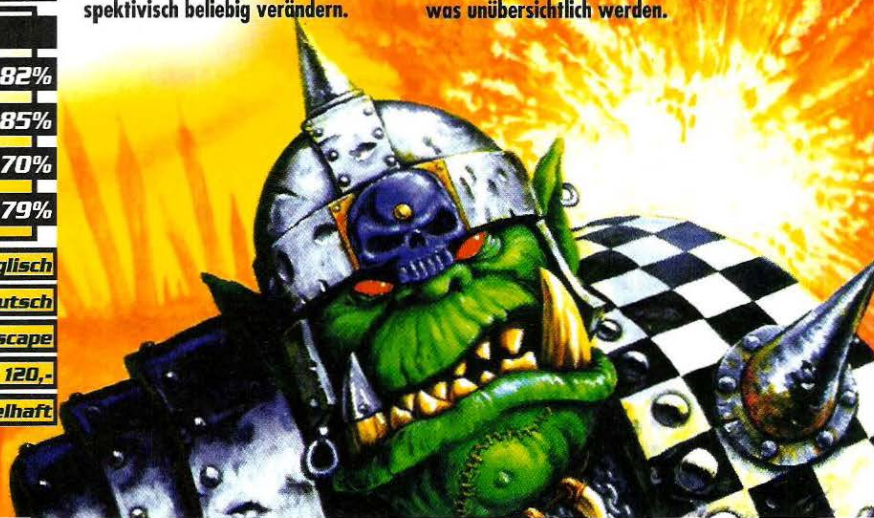
MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Strategie

Grafik	82%
Sound	85%
Handling	70%
Spielspaß	79%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Mindscape
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	mangelhaft



Evocation

Esoterik-Trip

Mein Arm wird schwer...ich fühle die Wärme der Maus in meiner Hand...meine Augenlider werden schwer...ich fühle die Schreibtischplatte an meiner Stirn...ich träume von Myst...ommmm...

Was die Metzeleien von id Software für die Ballerfreaks sind, ist Myst für die „Esoteriker" unter den Computerspielern: ein Programm, das immer noch reihenweise Clones nach sich zieht, deren Qualität nicht selten zu wünschen übrig läßt. Die junge Softwarefirma Navigo schiebt jetzt mit Evocation ein weiteres Hypnosemittel aus surrealistischer Grafik und schwebenden Sphärenklängen nach.



Seltsame Maschinerien gilt es im Spiel zuhauf zu entschlüsseln.

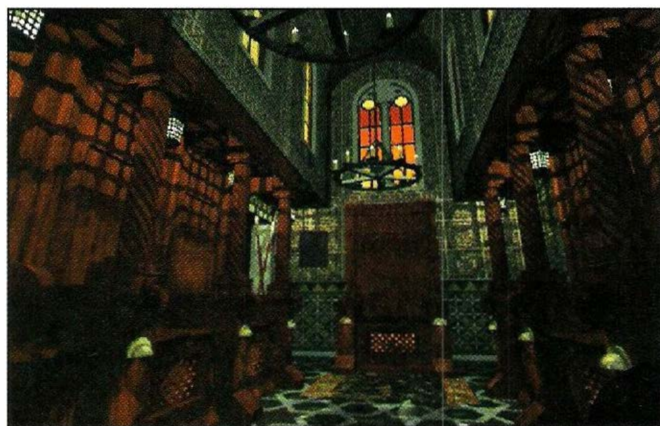


Die einzelnen Räume sind teilweise nur über windige Stege zu erreichen.

Sie schlüpfen hier in die Rolle des Zauberlehrlings Eto, dem es gelungen ist, sich aus den Fängen seines Meisters und Peinigers zu befreien. Nun gilt es, sich in einem Reich aus Traum und Wirklichkeit die Kraft der Magie zueigen zu machen, um schließlich dem Meister zum finalen Showdown gegenüberzutreten. Schon in den ersten Bildern, die man in diesem Windows(95)/Macintosh-Produkt zu sehen bekommt, drängt sich der Vergleich zu Myst förmlich auf: plätscherndes Wasser, seltsame Säulengebilde, eigenartige mechanische Vorrichtungen - das ist auch der Stoff, aus dem der Urvater aller Edel-Grafikadventures gemacht war. Nur: bei Myst war das alles neu, und hier ist es lediglich ein Abklatsch.

Rätselhaft

Für die Puzzles rührte man einmal kräftig westliche und östliche Mystik durcheinander und kreierte so ein Spielkonzept, das dem „Normalspieler" geistig sicher reichlich überfrachtet erscheint - zumal auch schon der Einstieg in die Evocation-Welt recht zäh vonstatten geht und man eigentlich nie genau weiß, wo´s denn nun wirklich lang geht.



Mystisch geht´s zu in Evocation: um des Rätsels Lösung näherzukommen, darf man sich auch durch das Chorgestühl einer prächtigen Kapelle klicken.

Point & Click

Technisch reicht Evocation fast an sein großes Vorbild heran: die Grafiken sind gelungen, aber nicht ganz so detailliert wie in dem Broderbund-Werk - besonders störend wirkt das Hin- und Herschalten zwischen VGA und SVGA bei Animationen. Dafür brauchen Musik und Soundeffekte den Vergleich mit Myst nicht zu scheuen - sogar der deutschen Stimme von Robert de Niro darf man hier lauschen. Gesteuert wird das Spiel komplett mit der Maus, mit der man sich mehr oder weniger ruckweise über das Terrain bewegt und per Doppelklick Gegenstände untersucht bzw. Mechanismen in Gang setzt. Lediglich der Umgang mit dem in der rechten unteren Ecke des Screens versteckten Inventory ist gewöhnungsbedürftig. Erfreulich einfach hingegen ist die Installation, die sich die Tugenden von Windows 95 zunutze macht.

Herbert Aichinger ■

Statement



Navigo glaubt, mit Evocation eine breite Zielgruppe anzusprechen. Ich denke, das Gegenteil ist der Fall - den Durchschnittsspieler wird wohl schon die esoterisch überhöhte Sprache im Handbuch abschrecken, ganz zu schweigen von den abgedrehten Puzzles, die von Anfang an für Frustration sorgen. Evocation ist zu kopflastig und nicht originell genug für den ganz großen Erfolg.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 15 MB	General Midi
CD 670 MB	Audio

REQUIRED
486, DX33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Grafik-Adventure

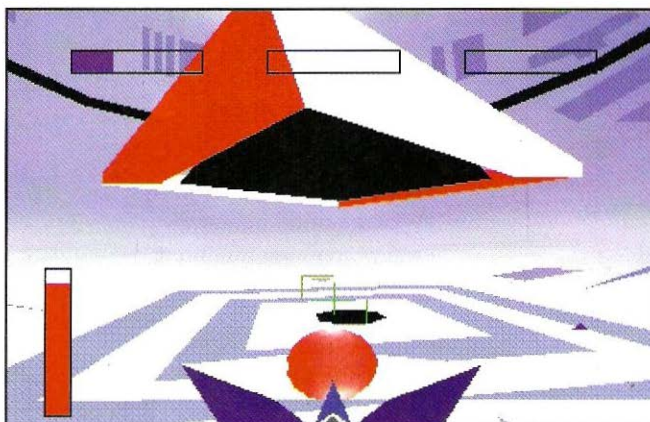
Grafik	78%
Sound	71%
Handling	79%
Spielspaß	52%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Navigo
Preis	ca. DM 99,-
CD-Advantage	gut

Tja, so soll er also wieder einmal aussehen, der Massensport der Zukunft. Fußball, Tennis und Alpines sind längst vergessen. Der moderne Mensch vergnügt sich mit Virtual Reality Sports Games. So jedenfalls soll GTIs neuestes Werk suggerieren.

Locus

Dröge Droge



Eine der spektakulärsten Szenen: Die mit den Elektromagneten gefangenen rote Bälle werden in eines der gegnerischen Tore befördert.



An den Innenwänden der Zylinder arena befinden sich Tore und Bälle.



Locus` unübersichtliche Farben und Formen verhindern überlegtes Spielen.

Sportweisheiten wie „der Ball ist rund" haben anscheinend auch weit jenseits der Jahrtausendwende ihre Gültigkeit nicht verloren. Die futuristische Ballsportart Locus soll dort die neue Volksdroge sein. In großen Studios wird man vor Monitortürmen sitzen und wie anno dazumal dem Wettkampf um das Rund frönen. Gespielt wird Locus in verschiedenen Hohlkörpern geometrischer Energie-Arenen, wie Zylindern, Kugeln oder Kegeln. Die Spieler liegen dabei in kleinen Gleit-Mobilen, die an der Front mit Laserwaffen und einem starken Elektromagneten bestückt sind. Zusammen mit einem Computerpartner bilden Sie eines der Teams, die von Verbrecherorganisationen und Militärregimes gesponsert werden, um die Massen zu befriedigen.

Nomen est Omen

Mittels Elektromagneten werden die Bälle gefangen und durch die von allen Seiten zugänglichen Tore geschossen. Der Laser attackierten Konkurrenten, gibt Sounds von sich, hat aber ansonsten keinen feststellbaren Einfluß auf das Spiel. Lediglich der Energievorrat sinkt, ebenso wie bei eingeschaltetem Magneten, rapide. Den kann man aber mit Energiestrahlen wieder regenerieren. Eine HUD-Anzeige zeigt Spielstand, eigenen Energievorrat, nächstgelegene Bälle oder Tore. Zu Beginn wird mit zwei Bällen gespielt, ist eines der Teams durch zu viele Treffer ausgeschieden, streitet man sich nur noch um einen. Wird eine Triade siegreich beendet, steigt man in ein stärkeres Team auf. Soweit der sportliche Inhalt. Die Sache mit der Volksdroge hat man sich bei GTI besonders in Sachen Optik zu Herzen genommen. Einfarbig schattierte Polygone erstrahlen in psychedelischen Farben, die jedem Trip zur Ehre gereichen würden. Übersichtlichkeit, planbare Entscheidungen oder Reaktionen werden so fast unmöglich. Die an sich passable Steuerung mit Maus, Joystick oder Tastatur gerät zum Verwirrspiel. **Oliver Menne** ■

Statement



Meine Güte! Das braucht Mut. Dabei geizt GTI nicht einmal mit Kabinettstückchen. Modem-, Netzwerk- und Internetspiel, DOS- und Win95-optimiert. Leider hat man darüber vergessen, daß ein Spiel auch Spaß machen sollte. Ich erinnere da nur an das legendäre Future-Sportspektakel Speedball. Nomen est omen, außer man möchte sich mit ein paar Freunden einmal per DFÜ zudröhnen.



Nach einem erzielten Tor werden die Bälle an den dreieckigen Einwurfstellen wieder ins Spiel gebracht. Hier streitet man sich meistens um die runde Beute.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 4 MB	General Midi
CD 124 MB	Audio

REQUIRED
486DX/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, DOS 6,0

RECOMMENDED
Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win 95

MULTIPLAYER
Modem,- Netzwerk,- oder Internetplay

RANKING

Sportspiel

Grafik	25%
Sound	65%
Handling	35%
Spielspaß	27%

Spiel	deutsch
Handbuch	englisch
Hersteller	GT Interactive
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	befriedigend

Teamchef

Chefsalat

For your eyes only: Einem exklusiven Zirkel von Fachjournalisten wurde im November 1995 zum ersten Mal ein bis dato geheimgehaltener Fußballmanager der deutschen MicroProse-Niederlassung vorgeführt. Sein Name: Teamchef. Der von unserer Redaktion liebevoll titulierte „Bundesliga Manager Excel" unterscheidet sich schon allein optisch von allem, was es bisher in diesem Genre gegeben hat.

Aufstellung

Training im Trainingslager

Eintrittspreise

„Drag & Drop" erleichtert die Aufstellung: Positionen werden per Mausklick besetzt und Spieler einfach ausgetauscht (großes Bild). Zusätzlich zum regulären Trainingsprogramm können Aufenthalte in Trainingslagern gebucht sowie Probe-Trainings mit potentiellen Kauf-Kandidaten durchgeführt werden. (oben). Viel Fingerspitzengefühl für die finanzielle Schmerzgrenze der Fans müssen Sie bei den Eintrittspreisen beweisen (links).

Teamchef heißt Teamchef, weil der Spieler Manager und Trainer in Personalunion darstellt. Beim Start Ihrer maximal elfjährigen Karriere werden Sie von einem Erstligisten unter Vertrag genommen und müssen sowohl die sportliche als auch die finanzielle Situation Ihres Brötchengebers in den Griff bekommen. Hunderttausende von Anstoß-, BMH- und Hattrick-Fans wissen, was das bedeutet - nämlich einen unterhaltsamen Mix aus Aufstellung, Taktik, Training, Sponsoren, Krediten, Kalkulation, Bilanz, Verletzungen, Jugendarbeit, Prämien, Jahreshauptversammlungen, Transfers, Stadion-Ausbau, Eintrittspreisen, Physiotherapeuten, Merchandising und Goodies für die treuen Fanclub-Mitglieder. Haben Sie dabei ein glückliches Händchen und schreibt der Verein schwarze Zahlen, locken renommierte europäische Mannschaften mit lukrativen Angeboten. Andernfalls droht Ihnen der Rauswurf und eine lange Durststrecke bis zur nächsten Verpflichtung. Gänzlich neu ist die Möglichkeit, aus seinem Verein eine AG zu machen oder die Fusion zweier Klubs in die Wege zu leiten - beides Ereignisse, die in der Bundesliga nicht mal alle Schaltjahre vorkommen. Bislang einzigartig sind auch die jährlichen Sitzungen von Fußball-Verbänden, die für die nächste Saison andere Regeln oder gänzlich neue Spielklassen (z. B. Euro-Liga) einführen.

Statement



Womit endgültig bewiesen wäre, daß Fußball eine Wissenschaft für sich ist: Das professionelle Grafik-Design der Benutzeroberfläche erklären wir hiermit zur Geschmackssache - die spontanen Reaktionen auf den Teamchef-Look reichten von „ästhetisch" über „mal was anderes" bis hin zu „langweilig". Da die realistitätsnahe Berechnung der Partien und das dynamische Szenario bei der Entwicklung offensichtlich im Vordergrund standen (was auch gelungen ist), blieben Atmosphäre und Spielwitz weitgehend auf der Strecke: Wenn ein Fußballmanager nur wenig mehr Appeal als ein Spreadsheet zur Verwaltung von Bundesliga-Ergebnissen hat, dann hört der Spaß auf. Erst recht im direkten Vergleich zu BMH, Hattrick und Anstoß offenbaren sich die entscheidenden Schwächen des Programms: Fehlende Zusammenfassungen, Statistiken und Analysen machen eine vernünftige Aufstellung und Schwachpunkte ausmerzen- des Training fast gänzlich unmöglich.

Ver-Irrgarten

Obwohl es sich um ein Windows-Programm handelt, muß man als Teamchef-Greenhorn erst einmal die verzwickte Menüstruktur in den Griff bekommen. Jedes Icon des Hauptbildschirms verzweigt in mehrfach verschachtelte Untermenüs. Auf die Dauer nervenschonender ist ein Pulldown-Menü mit sämtlichen Funktionen, mit dem man direkt zu einem Screen umschalten kann. Der Bild-Aufbau der sehr stilvoll wirkenden Hintergründe dauert selbst bei installierter Datenbank (immerhin 44 MB) grundsätzlich ein bis zwei Sekündchen. Mit einem Klick auf das in jedem Menü versteckte Bällchen starten Sie die Berechnung von Spielen und Ereignissen; die regelmäßige Reorganisation und Überprüfung von Datenbeständen

Punkt für Punkt

Was sind denn das für lustige kleine Klebepunkte, die über den Bildschirm wuseln? Heißa, die Burschen von den beiden Mannschaften sind's, die hier den Ball auf dem präzise geschorenen Rasen hin- und herschussern. Wer sich dieses mitreißende Spektakel zwei-, dreimal angeguckt hat, nimmt gern das Angebot einer sekundenschnell durchgerechneten Partie in Anspruch, muß dafür aber auf die Wiederholung von Toren oder Verwarnungen per Videosequenz verzichten. Wenn Ihr Stadion eine digitale Anzeigetafel aufweist, hüpfen in der wohlverdienten Halbzeit-Pause vergnügte AVI-Cheerleaders über den Bildschirm; wahlweise darf man auch dem fröhlichen Klampfen einer Hardrock-Kapelle zuschauen. Wirklich eine nette Idee, die für einen Fußballmanager geradezu revolutionär ist.



So funktioniert der Terminkalender

Per „Drag & Drop“ zieht man aus dem Pulldown-Menü die gewünschte Option auf einen beliebigen Tag. Ein Mausklick genügt, um einen Termin während der nächsten Wochen automatisch zu wiederholen. Das ist z. B. nützlich, wenn man nach jedem Spieltag die Tabelle einsehen möchte.

So begrüßt Sie der Teamchef beim Start des Programms (links). Zusätzlich zu den üblichen Stadion-Updates (z. B. VIP-Loungen) kann man auch eine komplett neue Arena in Auftrag geben (links unten).

den gibt dankenswerterweise auch Pentium-Besitzern ausreichend Gelegenheit zur Kaffeepause. Zwischendurch werden Sie von einem Faxgerät über in Kraft getretene Sperren Ihrer Spieler oder Kauf-Gesuche anderer Vereine informiert.

Lücken in der Mauer

Die Screenshots täuschen mehr Komfort vor, als tatsächlich vorhanden ist. Beispiel: Wenn Sie etwas über den aktuellen Kontostand erfahren wollen, weil dringend ein Ersatz für den Meniskus-geschädigten Linksaußen her muß, klicken Sie sich erst einmal durch die Menüs „Finanzen“, „Bankgeschäfte“ und „Kontostand“, übergehen anschließend alle angefallenen Kontoauszüge und suchen nach dem Saldo - wieso einfach, wenn's auch kompliziert geht? Die eigentliche Kritik am Teamchef betrifft primär die Unausgewogenheit der Features: Anstatt ausgesprochene „Basics“ wie Freundschaftsspiele, Hallenturniere, Zeitungsmeldungen, Pressekonferenzen und Spieler- oder Vereins-Editoren als Ersatz für die fehlende DFB-Lizenz einzubauen, bekommt der Spieler vorgerechnet, daß der nächste Gegner aus 493 km Entfernung anreist. Antworten auf Fragen bezüglich des Kaders anderer Vereine bleibt der Teamchef schuldig. Oder was nützt die schönste Börsen-Funktion, wenn man zwar den aktuellen Kurs, aber weder die Entwicklung des Gesamtmarktes noch Höchst- und Tiefststände kennt?

Petra Maueröder ■

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 2 MB	General Midi
CD 425 MB	Audio

REQUIRED
486 DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Maximal vier Spieler an einem PC

RANKING

Fußball-Manager

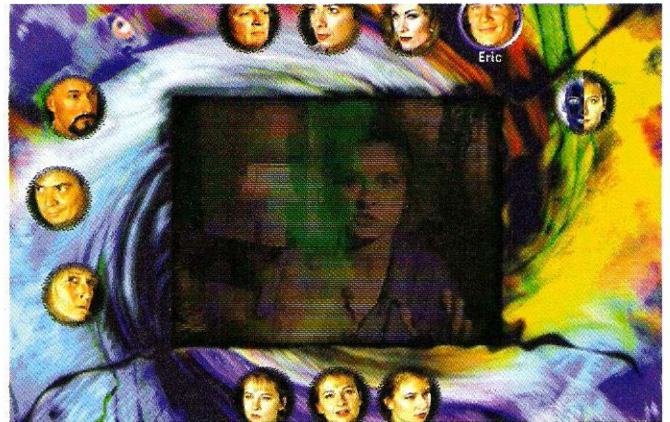
Grafik	50%
Sound	80%
Handling	55%
Spielspaß	70%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	MicroProse/mfn
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

Psychic Detective

Lichtblick für Fans

Normalerweise sträuben sich den Spielern und Redaktionen bei dem Begriff Interaktiver Spielfilm die Nackenhaare, konnte doch die Softwareindustrie in den letzten Jahren nur abstruse Filmchen auf die heimischen Bildschirme zaubern. Mit Psychic Detective gibt es nun endlich einen Lichtblick: Dieser Detektivfilm kommt nahe an das heran, was wir uns immer vorgestellt haben.

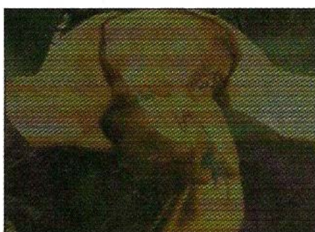


Die Videodarstellung ist nicht eben grandios, Bedienung und Interaktionsmöglichkeiten stellen aber alles bisher Dagewesene in den Schatten.

Bei Psychic Detective übernimmt der Spieler die Rolle des Privatdetektivs Eric Fox. Von Laina Pozok engagiert, den Tod ihres Vaters aufzuklären, findet sich Eric bald in der Gesellschaft von geheimnisvollen und etwas verwirrten Menschen wieder. Bald weiß man nicht mehr, wer Freund oder Feind ist, selbst Laina hat offensichtlich eine Menge zu verbergen. Doch immerhin hat Eric dank Laina einige übersinnliche Fähigkeiten: durch intensives Betrachten und Berühren beliebiger Gegenstände erfährt er einiges über deren Vergangenheit, außerdem kann er sein eigenes Bewußtsein in den Körper anderer Personen übertragen und dort als Zuschauer, aber auch als Handelnder agieren. Die vielschichtige Handlung, die mit esoterischen, psychedelischen und surrealistischen Element nicht eben geizt, kann (und muß) aus der Perspektive aller neun Hauptpersonen verfolgt werden. Glücklicherweise gibt es weit mehr als nur eine richtige Lösung, allerdings gibt es nicht bei jeder Lösung auch ein Happy-End. Wie in einem echten Spielfilm auch, läuft der Film ständig, wartet also nicht auf irgendwelche Eingaben des Benutzers. Befindet sich Eric in der Nähe von Personen, so erscheinen diese als Icon am Bildschirmrand. Auch Gegenstände der näheren Umgebung sind dort zu finden. Durch Auswählen eines Personen-Icons versetzt man sein Bewußtsein in die entsprechende Person und sieht nun alles mit deren Augen. Durch Auswählen eines Gegenstand-Icons berührt man diesen und erfährt so einige Bruchstücke aus dessen Vergangenheit. Obwohl so weit wie nur irgend möglich an der Videoqualität gespart wurde, dauert das Spiel bestenfalls fünf Stunden. Da die gesamten Handlungsstränge aus der Perspektive aller Personen gedreht wurden, blieb auf den 3 CD-ROMs kein Platz für mehr. Zum Ausgleich macht Psychic Detective aber auch ein zweites Mal Spaß, da ein weitgehend unterschiedlicher Handlungsverlauf herauskommen kann. Auch die sehr einfache Bedienung erfreut des Spielers Herz, genauso wie der glasklare Sound. Die Testversion setzte normales Schulenglisch voraus, mit Fachbegriffen oder Dialekten wird man nicht belästigt. Einziger Wermutstropfen: Spielstände lassen sich nicht speichern, nur ein einziger „Bookmark" ermöglicht es, den Film dort wieder aufzunehmen, wo er verlassen wurde.

Harald Wagner ■


Was macht dieser hungrige Mann mit den zwei Ratten ?


Häufiges Seelenwandern verursacht heftige Kopfschmerzen.

Statement



Konnte Phantasmagoria Hoffnung wecken, so kann man mit Psychic Detective nun wirklich erwarten, daß in wenigen Monaten oder Jahren interaktive Filme mit echten Spielfilmen gleichziehen werden. Nur die Möglichkeit, Gespräche über ein beliebiges Thema zu führen und die Hauptfigur frei zu bewegen, fehlt dem Spiel zur Perfektion. Allerdings wird Psychic Detective dem Genre nicht zum Durchbruch verhelfen, die Storyline ist zu skurril und undurchsichtig.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 20 MB	General Midi
CD 1850 MB	Audio

REQUIRED
486/DX2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

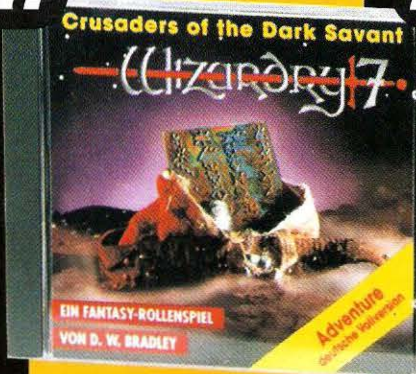
MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Interaktiver Spielfilm

Grafik	72%
Sound	80%
Handling	85%
Spielspaß	79%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	sehr gut

PC GAMES ABO
plus ein kostenloses Spiel!



„WIZARDRY 7 - Crusaders of the Dark Savant." Das faszinierende Fantasy-Rollenspiel. Komplett in Deutsch!

Lassen Sie sich verzaubern von fremden Welten, geheimnisvollen Orten, rätselhaften Wesen und den vielen magischen Dingen, die nur darauf warten, von Ihnen entdeckt zu werden. „Wizardry 7" bietet Ihnen:
- Farbenprächtig animierte Grafiken
- Digitalisierte Soundeffekte
- Knifflige Rätsel, spannende Kämpfe
- Interaktion mit zahlreichen Nicht-Spieler-Charakteren

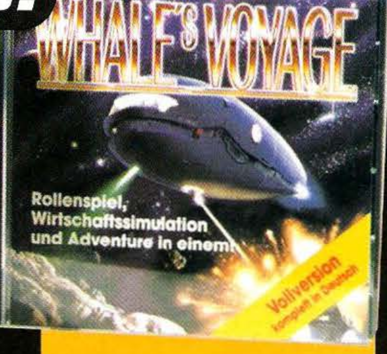
Benötigt: AT 386 (oder schneller), 577 KB RAM, Festplatte, VGA-Karte, CD-ROM.
Unterstützt: Maus, alle gängigen Soundkarten.



„Retribution" - das packende 3D-Actionspiel, empfohlen von der PCG-Redaktion. Komplett in Deutsch!

Als Nachwuchs-Pilot sind Sie Teil eines Sonderkommandos auf dem Außenposten Aphelion, der im Laufe der **28 Missionen** sämtliche gegnerischen Stellungen vernichten soll... „Retribution" bietet Ihnen:
- Starke Animationen und digital. Sprache
- Realistische Landschaften durch „Logi-Scape"
- 11 Haupteinsätze, 6 Trainingseinsätze
- Umwerfende Vielfalt von Spezialeffekten

Benötigt: AT 386 DX/40, 580 KB RAM, 4 MB, VGA-Karte, CD-ROM. **Unterstützt:** Joystick, Maus, Soundkarte. Lauffähig bis MS-DOS 6.x. **Nicht lauffähig auf Windows 95-Systemen.**



„Whale's Voyage" - Wirtschafts-simulation und Adventure in Einem! Komplett in Deutsch.

Das wohl beste Spiel der Entwickler-Crew von NEO: Sie finden sich auf dem Planeten Catra wieder. Seit geraumer Zeit sitzen Sie hier mit Ihrer Mannschaft und versuchen, der Langeweile zu entkommen. Das reichhaltige Warenangebot auf diesem Stern schreit förmlich danach, daß Sie sich als umherziehender Händler betätigen: mit Ihren letzten Credits steigen Sie in ein lukratives (aber nicht ungefährliches) Geschäft ein... **Systemanforderung:** Alle ab 386er - 100% IBM-kompatible Geräte - aufwärts mit min. 1 MB Speicher und 100% VGA-kompatibler Grafikkarte.

Das Abo ist jederzeit kündbar!

PC GAMES - das führende PC-Spielemagazin - im Abo: ● Jeden Monat den Überblick über den gesamten PC-Spielemarkt mit PC GAMES plus Diskette oder CD-ROM. Wir testen für Sie, welche Spiele ihr Geld wert sind. ● Lieferung per Post frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag. ● Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie zurück. ● Sie versäumen keine der 12 Ausgaben und erhalten so ein lückenloses (Tips-&Tricks-) Sammelwerk.

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und dann ab damit an:
COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

☐ **JA, ich will das PCG-Abo mit CD-ROM.**
(DM 108,-/ Jahr (= DM 9,-/ Ausgabe); Ausland 132,-/ Jahr)

☐ **JA, ich will das PCG-Abo mit Diskette.**
(DM 79,-/ Jahr (= DM 6,58/Ausgabe); Ausland: 103,-/Jahr)

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Ich möchte als Dankeschön bitte folgende kostenlose Prämie (bitte nur eine ankreuzen):

☐ **WIZARDRY 7** (Art.-Nr. 1080)
☐ **RETRIBUTION** (Art.-Nr. 1081)
☐ **WHALE'S VOYAGE** (Art.-Nr. 1082)

Die Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Ich erhalte das PCG-Abo frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag. **Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.**

Datum 1.Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)

Widerrufsbelehrung:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: ***COMPUTEC VERLAG GmbH &Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.*** *Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adreßänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.*

COMPUTEC VERLAG

Datum 2.Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos: (bitte ankreuzen)
☐ Gegen Rechnung
☐ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

PG 0196

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden.
Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an:
COMPUTEC VERLAG GmbH &Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.

Anvil of Dawn

Zeit des Erwachens

Nach einer längeren Durststrecke kommen Rollenspieler nun endlich wieder voll auf ihre Kosten. In enger Kooperation schmiedeten Dreamforge und New World Computing (Might & Magic) Anvil of Dawn - ein Spiel, das die grauen Wintertage vertreiben soll.

Die Story von Anvil of Dawn beschäftigt sich einmal mehr mit einem fürchterlichen Haderlumpen aus dem Schattenreich, der mit allerlei magischem Schnickschnack die Welt mit Mann und Maus unterjochen möchte. In der Gestalt eines Jägers, Zauberers oder Kämpfers (zwei Mischklassen stehen ebenfalls zur Verfügung) werden Sie deshalb als letzte Hoffnung des hohen Rates gegen die finsteren Horden in die Schlacht geworfen. Für Rollenspieler, die sich schon einmal mit Dungeon Master, Might and Magic oder Eye of the Beholder auseinandergesetzt haben, leicht verständlich: Sie bewegen sich mit den Cursortasten durch rechtwinklige Dungeons und geben den auftauchenden Gegnern per Klick auf das entsprechende Icon kräftig Saures - auch Einsteiger sollten damit natürlich keine größeren Probleme haben.



Dieser furchtlose Gegner macht unserem Helden stark zu schaffen.



Setzt man in dem Altar das richtige Symbol ein, so gibt`s Lebensenergie.

Herrliches Magiesystem

Ein besonderes Lob gilt allerdings dem Magiesystem, das - im Gegensatz zum etwas altbackenen Kampfmodus - Anvil of Dawn von der Konkurrenz abheben kann: wenn Sie einen erlernten Zauberspruch anwenden, so zeichnet der Held mit dem Zeigefinger das entsprechende Symbol in die Luft. Ein netter Effekt und darüber hinaus sehr stimmungsvoll. Das Ganze hat aber auch einen entscheidenden Nachteil: sobald das Kampfgetümmel hektischer wird, haben Zauberer nicht viel zu lachen. Bis man auch nur einen Spruch ausgeführt hat, prasseln schon zwei bis drei Schwertschläge auf den Magier ein.



Beim Obermagier bekommt der Spieler die ersten Zaubersprüche eingetrichtert - alle anderen findet man auf Schriftrollen und in Büchern.

Klassikergrafik

In puncto Grafik fühlt man sich hingegen zwangsläufig an den Klassiker Might & Magic - Clouds of Xeen erinnert. Im Klartext: zeitgemäße Grafiken darf man bei Anvil of Dawn nicht erwarten, vielmehr wird durchschnittliche Kost geboten. Lediglich ein paar nette Rendersequenzen können von den kaum vorhandenen Animationen und mittelprächtigen Zeichnungen ablenken. Im krassen Gegensatz zur Optik verfügt Anvil of Dawn über einen hinreißenden Soundtrack und gelungene Effekte (Schwertkampf, Geräusche der Gegner). Allerdings könnte die Sprachausgabe etwas klarer und rauschärmer sein.

Oliver Menne ■

Statement



Anvil of Dawn wäre Mitte 1994 sicherlich noch ein echter Erfolg gewesen - allerdings konnten in der Zwischenzeit Spiele wie Stonekeep oder Das Schwarze Auge 2 neue Maßstäbe setzen, so daß lediglich fanatische Rollenspieler und Fantasyfreaks wirklich Geschmack an Anvil of Dawn finden werden. Die sehr gute Hintergrundgeschichte kann einfach nicht über das überaltete Spielsystem und die wenig innovativen Puzzles (die obligatorischen Bodenplatten gibt`s en masse) hinwegtäuschen.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 10 MB	General Midi
CD 200 MB	Audio

REQUIRED
486DX33, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Rollenspiel

Grafik	48%
Sound	84%
Handling	80%
Spielspaß	60%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	New World Comp.
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ungenügend

Rise 2: Resurrection

Materialschlacht

Ein Phänomen: obwohl die Fachpresse wirklich kein gutes Haar an Rise of the Robots ließ, wurde es dennoch ein Riesenerfolg. Über eine Million Exemplare wanderten weltweit über den Ladentisch. Ob nun für Sega, Nintendo, 3DO oder PC, die martialische Roboterschlacht entwickelte sich für jedes System zum absoluten Verkaufsschlager.



Mit Rise 2: Resurrection möchte Mirage diesen Erfolg natürlich wiederholen, und so setzten die Engländer gleich auf Superlative: 18 frei anwählbare und zehn anfangs versteckte Cyborg-Recken stehen dem Spieler zur Verfügung - und um dem Gegenüber den Garaus zu machen, darf man sich 30 verschiedener Schlagtechniken und aus einem Repertoire von 15 Spezialschlägen bedienen.
In Anbetracht solcher Fakten bekommt natürlich jeder Kampfsportfan leuchtende Augen, denn mit 28 Charakteren und 45 Schlagmöglichkeiten, die sich diesmal übrigens sehr viel einfacher und ohne unnötige Verrenkungen anwenden lassen, ist Rise 2 wohl das umfangreichste Spiel seines Genres.

Die 28 verschiedenen Robotertypen sind allerdings mit Vorsicht zu genießen, denn wirklich Spaß macht es nur, mit menschenähnlichen Cyborgs zu kämpfen. Die zahlreichen, meist spinnenähnlichen Blechkameraden lassen sich nur sehr ungenügend steuern, bewegen Sie sich doch zu flach auf dem Boden. Apropos Steuerung! Das Eingabesystem wurde im direkten Vergleich zum Vorgänger deutlich verbessert, trotzdem macht es aber oft einen etwas hakeligen Eindruck. Der größte Kritikpunkt ist allerdings das Verhältnis Aktion zu Reaktion, das von vielen Entwicklern bei Kampfsportspielen vergessen wird. Es ist nahezu unmöglich, die Attacken eines Gegners zu parieren oder gar mit einem anderen Schlag auszukontern, so daß dem Spieler nichts anderes übrigbleibt, als den Kontrahenten wild um sich schlagend von einer Ecke des Rings in die andere zu treiben. Stichwort Ringecke: als großes Spielhemmnis beim ersten Teil stellte sich heraus, daß die Ringecken meistens Einbahnstraßen darstellten. Wurde man erst einmal am äußersten Bildschirmrand „festgenagelt", so gab es kaum mehr ein Entrinnen. Das hat sich bei Rise 2 auch leicht verbessert, jedoch muß man schon tief in die Trickkiste greifen (und ein ausgezeichneter Spieler sein), um sich aus dieser mißlichen Lage befreien zu können.



Einige Roboter kämpfen nicht nur mit blanken Fäusten, sondern schlagen mit Waffen zu. Insane prügelt z. B. mit zwei Knüppeln auf seine Gegner ein.

Optische Schmankerl

In puncto Grafik und Sound hinterläßt Rise 2: Resurrection nicht nur aufgrund der herrlichen SuperVGA-Grafik einen hervorragenden Eindruck. Jeder Charakter wurde mit 350 Animationsphasen ausgestattet, so daß die Bewegungen nun absolut flüssig und „realistisch" wirken. Gekämpft wird



Wer Rise 2 schon mehr als einmal gespielt hat, kann auf zahlreiche Special Moves zurückgreifen. Griller aktiviert zum Beispiel einen Feuerball.



Nur einige Cyborgs können auf Fernwaffen zurückgreifen. Suikwan attackiert seine Gegner mit weitläufigen Blitzschlägen.



Die detaillierten Hintergrundgrafiken und die geschmeidigen Animationen üben einen gewissen Reiz aus, können aber nicht langfristig motivieren.

in insgesamt 28 wunderschönen Arenen, die sich aber nicht nur optisch, sondern auch durch diverse kleine Schmankerl voneinander unterscheiden. So können die Roboter in der einen Arena von Blitzen getroffen werden, ein anderer Schauplatz bietet hingegen riesige Flaschenzüge, die sich ständig auf- und abbewegen und vor denen man sich tunlichst hüten sollte. Darüber hinaus hat es sich Mirage nicht nehmen lassen, nette kleine Effekte zu integrieren, wie beispielsweise aufblitzende Kurzschlüsse, sobald die Energie eines Roboters auf ein Drittel gesunken ist.

Die Sprachausgabe und der Titelsong „Cyborg" stammen wieder von Queen-Gitarrist Brian May - die Frage nach der Qualität erübrigt sich wohl! Aber auch die sechs anderen Audiotracks und vor allem die Soundeffekte können sich hören lassen, erzeugen sie doch die richtige Stimmung bei der Materialschlacht.

Für Liebhaber: Rise 2 erscheint auch als „Director`s Cut" mit weit mehr als 100 bislang unveröffentlichten Animationen, fünf neuen Audiotracks, mehr als 70 Sprachsamples von Brian May und zahlreichen SVGA-Bildern, die als Wallpaper für Windows benutzt werden können. Ein nettes Gimmick, das Fans sicherlich viel Freude bereiten wird.

Oliver Menne ■

Statement



Rise 2: Resurrection kann rein technisch auf ganzer Linie überzeugen. Die einzigartige Grafik und der stimmungsvolle Sound können allerdings nicht über das weniger perfekte Gameplay hinwegtäuschen. Der Spielablauf ist einfach zu hektisch, und auf Schläge des Gegners kann kaum reagiert werden, da die Kämpfer nahezu ansatzlos attackieren. Schade, denn hätte Mirage dieses Manko des ersten Teils in den Griff bekommen, so wäre Rise 2 wohl DAS Kampfsportspiel überhaupt.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 1 MB	General Midi
CD 680 MB	Audio

REQUIRED
486DX33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
bis zu 2 Spieler an einem Rechner

RANKING

Kampfsportspiel

Grafik	90%
Sound	68%
Handling	70%
Spielspaß	66%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Mirage
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Batman Forever

Quiz-Show

Als Videospiel-Hersteller hat man bei der Umsetzung von Hammer-Lizenzen wie „Power Rangers" oder den Schlümpfen genau zwei gleichermaßen aufregende Möglichkeiten: Entweder man strickt daraus ein Jump & Run oder ein Beat 'em Up. Acclaim entschied sich beim Flattermann-Spektakel Batman Forever für einen Mix aus beiden Genres und reicht nun ein halbes Jährchen nach der Deutschland-Premiere des Films eine PC-Version nach.



In der Bank von Gotham City gelangt man via Aufzug in die oberen Etagen des Gebäudes, wo man die dringend benötigten Blaupausen findet.





Oft genug wird man von zwei Gegnern in den Clinch genommen und von beiden Seiten gleichzeitig „bearbeitet".

Satte 50 Millionen Dollar Einspielergebnis am ersten Wochenende - das bedeutete Platz 2 für Jurassic Park und für Warner Bros. den fulminantesten Kino-Start aller Zeiten. Um eine Rolle in diesem Streifen zu bekommen, nahmen gleich mehrere ernstzunehmende Hollywood-Stars allerhand Strapazen in Kauf: Hauptdarsteller Val Kilmer zwängte sich in den engen Batsuit, Spaßvogel Jim Carrey hopste im grünen Riddler-Kostüm durch die Flure von Wayne Tech und Tommy Lee Jones verbrachte täglich mehrere Stunden beim Maskenbildner zwecks Verwandlung in Harvey Two-Face. Lohn der Schinderei war eine bemerkenswerte, inzwischen deutlich abgeflaute Renaissance des fast 60 Jahre alten Kult-Comics von Bob Kane. Hierzulande stieß der Film ohnehin auf eine allenfalls mittelprächtige Resonanz. Wer den Film gesehen hat, wird im Lauf des Videospiels von Probe Entertainment an einige wichtige Stationen erinnert: Die Bank von Gotham City kommt z. B. ebenso darin vor wie die gigantische Zirkus-Manege.



Together forever

Als Solo-Spieler steuern Sie entweder Batman oder Robin mit Tastatur, Joystick oder Gamepad, die sich allesamt für diesen Zweck eignen. Bei den Multiplayer-Modi „Cooperative" und „Competitive" prügeln sich zwei Spieler mit- oder gegeneinander durch die acht Levels. Im Grunde beherrschen Batman und Robin die gleichen Schlag- und Tritt-Techniken, mit denen man die überraschend auftauchenden Rivalen auf den Boden der Tatsachen holt. Upper-Cuts, Beinschwünge, Sprünge, blitzschnelle Drehungen, Würfe, Salti usw. sind mit den entsprechenden Tasten-Kombinationen problemlos machbar. Zusätzlich kann man sich per Batarang in höhergelegene Stockwerke hieven. Im Practice-Modus können die Techniken ausgiebig trainiert werden, wobei man nacheinander mit allen zu erwartenden Rivalen konfrontiert wird. Manche Kontrahenten hält man sich wegen etwaiger Nahkampfwaffen (Kettensäge, Elektroschocks usw.) klugerweise aus größerer Entfernung vom Leib, andere lassen sich mit einer raschen Folge von Faustschlägen in Sekundenschnelle ausschalten. Eine Leiste zeigt die verbleibende Energie der Beteiligten an, die sich durch Erste-Hilfe-Pakete (findet man z. B. hinter Blumenkübeln) auffrischen läßt.

High-Tech

Wundersame Vokabeln wie Blue Screen- und Motion Capture-Verfahren eignen sich ei-

Wink mit dem Zaunpfahl

Wie im Film läßt Ihnen der Riddler regelmäßig Hinweise in verschlüsselter Form zukommen. Das Sprüchlein „Solve my riddles and to secrets be led - if they aren't already over your head" weist Sie z. B. auf eine Luke in der Decke hin, die zu weiteren Etagen führt.



nerseits hervorragend zur Verblüffung argloser Laien, ermöglichen zum anderen aber erst den filmreifen Auftritt eines Computerspiel-Helden und seiner Gegner. Für Batman Forever kramte man noch einmal die Original-Kostüme aus dem Fundus, steckte einige Kampfsportler hinein und filmte deren Gebärden. Die Bewegungsabläufe wirken entsprechend realistisch - und das, obwohl „nur" die Standard-VGA-Auflösung genutzt wird. Und noch ein Fachterminus: Auch das Parallax-Scrolling sieht auf dem PC recht ordentlich aus. Weniger spektakulär sind die Licht- und Schatten-Effekte, Nebelschwaden, Explosionen und Spiegelungen, die erst den Reiz der Versionen für die 16- bzw. 32-Bit-Videokonsolen ausmachten. Ein echtes Ärgernis stellen die vielen mehrsekündigen Unterbrechungen dar, die durch das Nachladen der nächsten Location bedingt sind und den Spielfluß empfindlich stören. Die Hintergrundmusik besteht aus zehn Audio-Tracks mit einer Spielzeit von über 30 Minuten. Freilich bekommt man da kein geschmettertes „Hold me, Thrill me, Kiss me, Kill me" von U2 oder Seals „Kiss from a Rose" zu hören, sondern allerhand Instrumental-Stücke mit mehr oder minder hohem Dudel-Faktor.

Petra Maueröder ■



Über den Dächern von Gotham City wird Batman bereits von mehreren Angreifern erwartet.



Mit geheimen Button-Kombinationen werden die zwei Zusatzwaffen ausgelöst, die Sie zu Beginn Ihrer Mission mitnehmen dürfen.



Bei den Multiplayer-Modi sind 2 Spieler zur gleichen Zeit in einem Level aktiv.



Im Trainingslager kämpft Batman bzw. Robin gegen frei wählbare Hologramm-Gegner, wobei der Schwierigkeitsgrad allmählich ansteigt.

Statement



Nichts bleibt für die Ewigkeit - selbst die Wirksamkeit einer Lizenz wie Batman Forever nicht. Einmal angenommen, Sie mögen Batman trotz des Films immer noch und PC-Prügeleien sowieso. Dann werden Sie sich dieses Programm vermutlich auch dann kaufen, wenn Sie die Mängel kennen, die schon dem Mega Drive-Klientel negativ auffiel: Rauschige Sprachausgabe, extrem lästige Nachlade-Pausen innerhalb der Abschnitt sowie keinerlei Paßwörter oder Continues. Wie Ihnen der 10jährige aus der Nachbarschaft bestimmt glaubhaft versichern kann, sehen die digitolisierten Kämpfer in VGA nicht halb so cool aus wie mit den Anlagen von Nintendo oder SEGA. Dafür bekommt man faire Levels, zahlreiche Special Moves und eine vorzügliche Steuerung. Wer den 15 Mark für seine Kinokarte nicht nachtrauert, kann mit der Anschaffung des Spiels nicht viel verkehrt machen.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 35 MB	General Midi
CD 93 MB	Audio

REQUIRED
486 DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Zwei Spieler an einem PC

RANKING

Beat 'em Up/Jump & Run

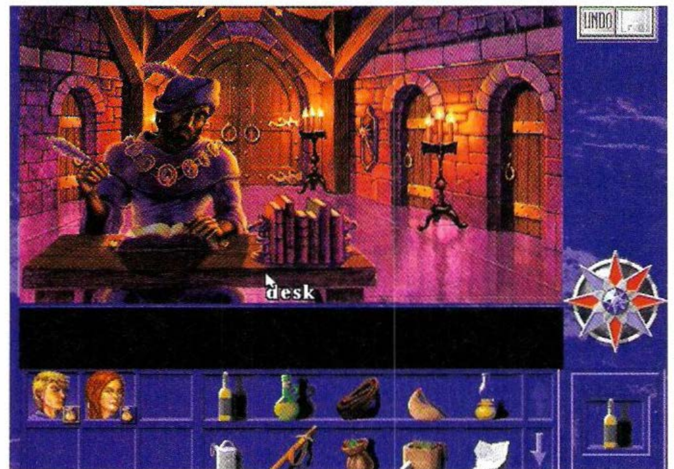
Grafik	75%
Sound	65%
Handling	80%
Spielspaß	72%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. DM 90,-
CD-Advantage	gut

Shannara

Adventure-Party

Kennen Sie Shannara? Wenn Sie kein erklärter Freund von Fantasy-Romanen sind, ist das eher unwahrscheinlich. Das neueste Adventure von Legend Entertainment macht den Romanstoff aus der Feder von Terry Brooks jetzt auch den Computerspielern zugänglich. Wer ohnehin schon auf die Fantasy-Reihe steht, trifft hier alte Bekannte wieder.

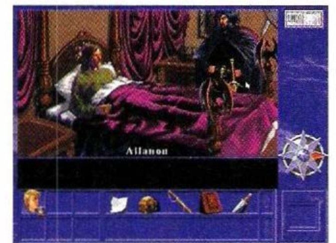


Der Desktop ist zweckmäßig angeordnet. Das Inventory, die Partymitglieder, ein Nachrichtenfenster und alle Ausgänge hat man auf einen Blick.

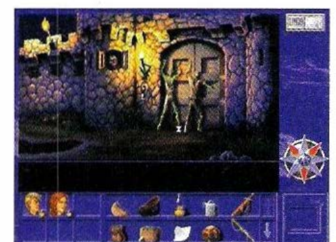
Fantasy-Romane sind nicht jedermanns Sache - und bleiben meist einem Grüppchen von Hardcore-Freaks vorbehalten, die es nicht einmal kümmert, daß der eine oder andere Titel nur im englischen Original erhältlich ist. Trotzdem gibt es einige wenige Autoren, die mit ihren Büchern auch ein breites Publikum erreichen konnten. J. R. R. Tolkien beispielsweise bewegte mit seinem Hobbit ein Millionenpublikum, und auch Terry Brooks verstand es, mit seiner Shannara-Serie eine Masse von Romanfreunden zu begeistern. Da der Erstgenannte bereits vor vielen Jahren das Zeitliche segnete, mußte letzterer noch einmal ran, um im Auftrag von Legend Entertainment ein Spiel zu seiner Serie zu entwerfen. Das Adventure zur Buchreihe ist nicht etwa eine Umsetzung der Original-Handlung, sondern eine Art Zwischenabenteuer, das die Zeitperiode von Teil 1 zu Teil 2 der Serie überbrückt. Der Held des Abenteuers ist Jak Ohmsford, der auch in der Romanvorlage kurz auftritt. Als junger Mann macht sich Jak auf, um sich dem finsteren Hexenkönig Brona in den Weg zu stellen, der sich für eine einstige Niederlage an den Menschen, Elfen, Zwergen und Trollen rächen will. Eine Chance bleibt dem Bösewicht nur, wenn die vier Rassen durch Haß und Mißtrauen getrennt sind, wie es zu Beginn des Spiels zunächst einmal der Fall ist. Jaks Aufgabe ist es nun, die Feindschaften zwischen den Völkern auszuräumen, damit sie sich mit geeinter Magie gegen den Hexenmeister stellen können. Dazu ist allerdings eine weite Reise vonnöten, die Jak durch viele gefährliche Gegenden führt. Im Stil einer großen Abenteuerreise ist dann auch das Adventure gehalten: Der Spieler lenkt Jak auf einer großen Übersichtskarte von Station zu Station seines Trips, löst vor Ort einige Rätsel und zieht anschließend wieder weiter.



Wenn es zu Kämpfen kommt, wird in diesen Bildschirm umgeblendet. Leider ist das Kampfsystem zu simpel für echte Rollenspiel-Atmosphäre.



Nur durch Kommunikation bekommt man bei Shannara alle Hinweise.



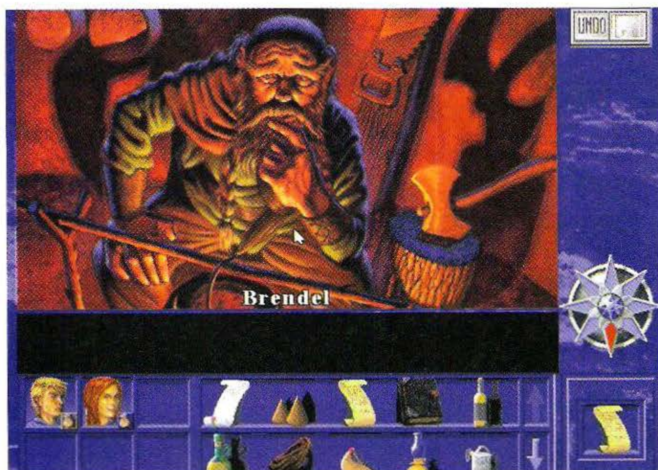
Die SuperVGA-Grafiken machen der Fantasy-Vorlage alle Ehre.

Die große Reise

Da der Ablauf der Geschehnisse innerhalb eines starren Rahmens vorgegeben ist, wird eigene Entdeckungslust auf der Landkarte nicht gefordert: der jeweilig anstehende Auftrag ist klar definiert und muß artig erfüllt werden, bevor man zum nächsten Ort weiterziehen kann. Die einzelnen „Mini-Adventures" spielen sich zumeist auf begrenztem Raum mit wenigen Locations ab. Dementsprechend einfach ist die Lösung der gestellten Aufgaben - manchmal genügt es, drei oder vier Gegenstände zu finden und richtig anzuwenden, um zur nächsten Station vorzurücken. Eine recht interessante Idee war das Integrieren einiger Rollenspiel-Elemente, die die Fantasy-Handlung zusätzlich unterstreichen: auf seiner Reise trifft Jak ver-

Deutsche Version

Für unseren Test lag lediglich die englische Version von Shannara vor, der Publisher Virgin ist mit der Übersetzung ins Deutsche aber schon fast fertig. Nach Angaben von Wolf Busch, der unter anderem für die Eindeutschung von Ultima 8 verantwortlich zeichnete, sei es die „umfangreichste Übersetzung, die er je für ein Computerspiel gemacht hätte". Über 200.000 Wörter seien übersetzt und von mehr als 20 Sprechern vorgetragen worden. Als prominente Stimmen wurden die Synchronsprecher von Sean Connery und Robert Redford engagiert. Würde man alle gesprochenen Sätze der deutschen Version aneinanderreihen, so würde sich ein Text von drei Stunden Gesamtlänge ergeben.

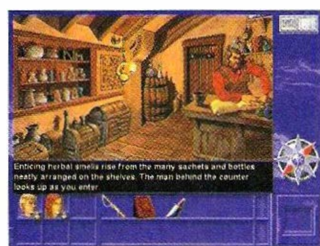


Der Zwerg Brendel ist einer von mehreren Begleitern, die sich im Laufe des Abenteuers dem Spieler anschließen. Deren Fähigkeiten helfen Jak oft weiter.

Statement



Ja was nun - Rollenspiel oder Adventure? Wer die Terry Brooks-Buchreihe wirklich gelesen hat, wird wohl am ehesten zur Kerngruppe der Hardcore-Rollenspieler zählen und die mickrigen RPG-Elemente in Shannara gerade mal belächeln. Wer hingegen als typischer Adventure-Spieler gelten will, ärgert sich über die Zerpflückung des Stoffes in chronologisch angeordnete Mini-Adventures. Überhaupt ist der Stoff ziemlich schwer verdaulich für Leute, die mit der Shannara-Reihe noch keinen Kontakt hatten. Teilweise müssen Bücher gewälzt werden, die fünfzehn und mehr Seiten an Hintergrundinformationen enthalten, aber nur zwei für die Lösung wichtige Sätze. Der Schwierigkeitsgrad der Puzzles ist nicht eindeutig einzuordnen: meist bleibt Legend logisch und hält das übliche Niveau, stellenweise hilft aber nur planloses Herumprobieren. Wer die Shannara-Saga kennt und schätzt, wird sich bestimmt sofort heimisch fühlen, die anderen sollten sich vor dem Kauf etwas länger auf dem Adventure-Markt umsehen.


Texte werden entweder gesprochen oder in diesem Fenster ausgegeben.

schiedene Charaktere, die sich ihm bereitwillig anschließen. Deren Fähigkeiten kann der Spieler zur Lösung einiger Rätsel einsetzen, aber auch im Kampf sind seine Begleiter eine willkommene Verstärkung. Zu Kämpfen kann es dabei einerseits zufällig während der Tagesreisen von Ort zu Ort kommen, andererseits gibt es allerdings auch unvermeidbare Scharmützel, die Teil der vorgegebenen Handlung sind. Das Kampfsystem erinnert in seinen Grundzügen an bekannte Rollenspiele, bietet dem Spieler aber weitaus weniger Möglichkeiten, taktisch in das Geschehen einzugreifen. Ein Attributesystem mit Stärke- und Erfahrungs-Punkten wurde gar nicht erst eingebaut - der Spieler kann einzelnen Party-Mitgliedern lediglich befehlen, welcher Gegner in der nächsten Runde angegriffen werden soll. Rollenspieler werden also stark unterfordert.

Fasse Dich kurz!

An witzigen Ideen mangelt es dem Spiel trotzdem nicht. Der Einfall mit dem eigenen Inventory für jedes Partymitglied, auf das der Spielleiter nur dann zugreifen kann, wenn es dem jeweiligen Charakter gerade in den Kram paßt, das Tagebuch von Jak, in dem der Spieler alles bisher Geschehene jederzeit noch einmal nachlesen kann, und der gut programmierte Adventure-Parser heben Shannara stellenweise von der üblichen LucasArts- und Sierra-Kost ab. Ebenfalls fortschrittlich zeigt sich Legend in puncto Grafik und Sound. Alle Locations und Charaktere werden in bester SVGA-Grafik präsentiert, die der Fantasy-Vorlage alle Ehre macht. Die vielen Konversationen zwischen Jak und anderen Figuren - die stellenweise einen ausschweifenden Charakter haben - werden mit gut gemachter Sprachausgabe unterlegt.

Thomas Borovskis ■

SPECS & TECS

VGA	Tastatur ●
● SVGA	Maus ●
● DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster ●
HD 4 MB	General Midi ●
CD 620 MB	Audio

REQUIRED
486/33, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486/DX2-66, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

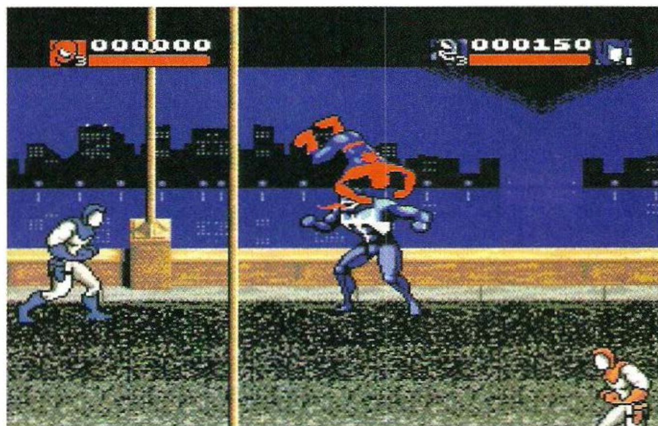
Adventure

Grafik	80%
Sound	85%
Handling	70%
Spielspaß	68%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Legend Entert.
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Separation Anxiety feat. Spiderman & Venom

Arachnophobia

Da rollen die Köpfe! Kein Mitleid mit dem Symbioten! Der Verpackungstext läßt keine Zweifel aufkommen: Jawoll, hier haben wir eine Software mit hohem intellektuellen Anspruch vor uns. Spiderman ist kein Browser für das World Wide Web, sondern einer der Superstars aus der Fachliteratur von Marvel Comics und seit Jahren bewährter Arcade Action-Held.



Spiderman und Venom sorgen für gehörigen Wirbel: In dieser Szene zeigen sie eine zirkusreife Vorstellung mit doppelt gehocktem Salto.

Jede noch so friedvolle Sommernacht verliert einiges von ihrer Beschaulichkeit, wenn man eines dieser plüschigen Geschöpfe aus der Familie der Spinnen über die Tapete huschen sieht. Peter Parker verpaßt die Chance, ein radioaktiv geladenes Exemplar dieser Gattung liebevoll mit seinen Haus-Puschen zu zermalmen. Das Biest haut seine Hacker an exponierter Stelle in die Haut von Peter, der sich daraufhin in Spiderman verwandelt - mit all den Attributen, die eine ordentliche Spinne auszeichnen. Nun geht er in seinem rot-blauen Dress auf Verbrecherjagd in New York, klettert die Fassaden der Skyscraper hinauf und setzt im Notfall seine Spinnennetz-Kanone (ein Wunderwerk der Technik - vermutlich von Sony) ein. Hauptdarsteller Nummer 2 heißt Venom und war mal sein ärgster Feind, doch jetzt macht er mit Spiderman gemeinsame Sache - auch in diesem klassischen Beat 'em Up von Acclaim: Da man alleine kaum eine Chance gegen die Schurken in den 13 weitläufigen Levels (Großstadt, Wald, Einkaufszentrum, Lagerhaus usw.) hat, sollte man zusammen mit einem Kollegen zu Gamepad und Tastatur greifen. Das Bild scrollt stationenweise weiter, sobald alle Randalierer innerhalb eines Abschnitts krankenhausreif geprügelt wurden.



Das Herzchen am rechten Rand spendet frische Energie.



Im dritten Level schlagen sich die beiden im Dschungel durch.

Faust auf's Auge

Die Phantasie der beiden trickfilmähnlich animierten Haudegen kennt keine Grenzen - sie können Purzelbäume schlagen, Scheren- und Schwingerkicks ausführen, einen Angreifer am ausgestreckten Arm züchtigen oder ihn über dem Kopf rotieren lassen und dann quasi als „Finishing Move" kunstvoll in die Menge werfen. Oder man schnappt sich eine Mülltonne und schleudert sie auf das anstürmende Gesindel. Freilich kann Spiderman auch ein Netz auswerfen oder sich an einem Faden über größere Ansammlungen von Halunken schwingen. Wegen der isometrischen Szenarien kommt es vor allem darauf an, daß sich Spiderman bzw. Venom auf einer „Linie" mit den Kontrahenten befinden. Zusätzlich zum Spiel (läuft übrigens nur im Fullscreen-Modus unter Windows 95) liegt der Packung auch eine CD-ROM mit der Demo des ungleich unterhaltsameren „Interaktiven Spiderman Comic-Buchs" bei.

Petra Maueröder ■

Statement



Die ständig präsente Hoffnung „Irgendwann muß doch mal was Aufregendes passieren..." erfüllt sich leider nicht - Level für Level gediegene Einfallslosigkeit. Nicht einmal den Haltern von Konsolen-Fossilien der 8 Bit-Generation wird so etwas heutzutage noch bedenkenlos zugemutet. Außerdem nerven Detailmängel wie die unabänderliche Tastaturbelegung und die fehlende Abstufung des Schwierigkeitsgrads.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 2 MB	General Midi
CD 40 MB	Audio

REQUIRED
486 DX/33, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
2 Spieler an einem PC

RANKING

Action

Grafik	65%
Sound	55%
Handling	65%
Spielspaß	46%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	mangelhaft

Mega Man X hat alles erreicht, was man als Comic-Figur erreichen kann: In den USA läuft noch immer eine gleichnamige Zeichentrick-Serie, es gibt ihn als Spielzeugfigur zu kaufen, und jetzt infiltriert Capcom auch noch den PC-Markt mit einer Plattform-Hüpferei.

Mega Man X
Altmetall


Gelegentlich ist es klüger, einen Feind einfach zu überspringen, als sich mit ihm eine risikoreiche Auseinandersetzung zu liefern.


Derartige „Elektro-Schocks" zehren kräftig an der Energie.



Jeder der acht Levels läßt sich einzeln anwählen.

Im Gegensatz zu Nintendos Schwammerl-König Super Mario hat Mega Man X seine glorreichsten Zeiten schon hinter sich. Dadurch haben sich ein paar Capcom-Programmierer aber nicht abhalten lassen, acht komplett neue Levels zu entwerfen, die noch nicht für einen der Vorgänger in Modul-Form verbraten wurden. Das Sprite saust durch die verschiedensten Welten, die von einem „Maverick" (auf Neudeutsch: „Obermotz") am Ende jedes Levels regiert werden. Unterwegs wird er von kuriosen Geschöpfen attackiert, die er mit seinem unbegrenzt haltbaren X-Buster aus dem Weg räumt. In der Eis-Landschaft treiben sich fuchsteufelswilde Pinguine herum, beim Unterwasser-Einsatz wird man von aggressiven Kraken auf Trab gehalten, und auch in den anderen Levels kreucht und fleucht es, daß es eine wahre Pracht ist. Wer's bis zum Endgegner schafft und diesen besiegt, darf sogar den erreichten Spielstand abspeichern.

Megalomanie

Wäre da nicht das sehenswerte Parallax-Scrolling, würde man die dezenten Animationen und die pixel-lastige Grafik am ehesten in die späte Phase der 80er Jahre einordnen. Der Anspruch ist jedoch deutlich höher, als es die schlichte Aufmachung vermuten läßt, und legt den Schluß nahe, daß das Programm nicht gerade als familienzusammenführender Zeitvertreib gedacht ist. Immerhin klappt die Steuerung tadellos - wenn Mega Man X nicht gerade herumballert, hüpft er wie ein Gummiball durch die Dungeons, turnt auf Leitern oder erklimmt selbst die steilsten Wände. Nostalgie hin oder her: Das Beste am PC-Mega Man X ist noch das robuste und präzise 6 Button-Gamepad, das zumindest den US-Versionen beigepackt wird.

Petra Maueröder ■

Statement



Mega Man X gehört in eine Schublade mit Turrican 2 und ähnlichen antiken Funden aus dem Schatzkästlein der Computerspiel-Industrie: Unverfälschtes Jump & Run-Vergnügen mit Grafik, Musik und Soundeffekten im „old-fashioned style" - also ein reichlich überflüssiges Spiel für einen 5.000 Mark-PC. Sega und Activision haben gezeigt, wie man's besser macht.


Die rotierenden Plattformen erfordern exaktes Timing beim Absprung, will Mega Man X nicht in die tödliche Schlucht purzeln.

SPECS & TECS

	VGA	Tastatur
	SVGA	Maus
	DOS/WIN 3.1	Joystick
	WIN 95	SoundBlaster
HD	6 MB	General Midi
CD	6 MB	Audio

REQUIRED
486 DX-33, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486 DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Jump & Run

Grafik	40%
Sound	50%
Handling	75%
Spielspaß	63%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Capcom
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ungenügend

Panzer General 2 (Allied General)

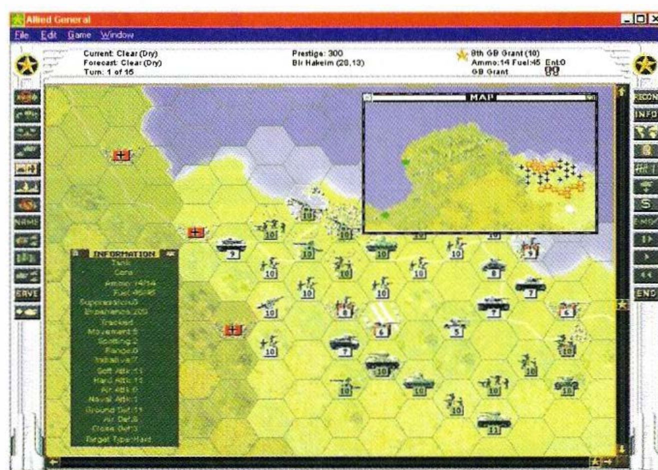
Tiger im Tank

Perfektes kann noch besser werden: Bei Panzer General, einem der besten und beliebtesten Hexagon-Strategiespiele, reichte bereits die Unterordnung ins lähmende Windows-Gefüge, um von Mindscape eine Beförderung auf die Version Zwei Punkt Null spendiert zu bekommen.

Die englische Version ist mit einem aussagekräftigeren „Allied General" betitelt und beschreibt damit genau das, was den Käufer beim sogenannten zweiten Teil erwartet - nämlich das ursprüngliche Programm, diesmal jedoch aus Sicht der Alliierten. Als Befehlshaber der amerikanischen, russischen oder britischen Streitkräfte zieht man während des Zweiten Weltkriegs in die Schlachten - davon gibt es exakt 39 Stück, zuzüglich dreier Kampagnen (Nordafrika, Westeuropa, Rußland) mit jeweils realem Bezug. Innerhalb einer vorgegebenen Anzahl von Runden müssen Sie den Feind - diesmal logischerweise die Deutschen und ihre Verbündeten - niedergerungen haben. Dazu befehligen Sie Ihre Panzer, Flak-Geschütze, Infanteristen, Zerstörer und Flugzeuge über ein in Sechsecke aufgeteiltes Gelände, greifen Städte und gegnerische Stützpunkte an oder kaufen zusätzliches Material ein. Eine Reihe von Punktwerten geben z. B. Reichweite, Erfahrung, Benzin und Munition an. Wenn Sie alle Aktionen abgeschlossen haben, ist der Computer oder ein menschlicher Rivale an der Reihe. Und das funktioniert jetzt sogar mit einer ausgeklügelten Option, bei der Spielstände via E-Mail ausgetauscht werden.


Wetter und Bodenverhältnisse beeinflussen den Ausgang des Kampfes.


Fast 40 Missionen und drei große Kampagnen stehen zur Auswahl.


Die Info-Fenster dürfen beliebig auf dem Bildschirm angeordnet werden und lassen sich per Mausklick zu einer schmalen Leiste verkleinern.

Slow Motion

SVGA-Grafik, spärliche Animationen, authentische Schwarzweiß-Videos und eine Benutzeroberfläche mit Icons, Dialogboxen, Menüs sowie Scrollbalken hatte Panzer General schon vorher. Abgesehen von einer Handvoll verschiebbarer Fenster (Übersichts-Karte, Einheiten-Bericht) hat die Fast-1:1-Umsetzung auf Windows 3.1/95 also nichts gebracht. Stattdessen muß man jetzt - je nach System - teils drastische Performance-Einbußen in Kauf nehmen; der Hersteller empfiehlt für das bißchen Grafik sogar ernsthaft den Einsatz einer Windows-Beschleunigerkarte. Ungeachtet der völlig neuen und zweifellos reizvollen Missionskonstellation sollten Strategie-Einsteiger wegen der beachtlichen Komplexität die Finger vom sogenannten „Panzer General 2" lassen. Gleiches gilt für alle, die noch auf einen Pentium 90 mit 16 MB sparen - in diesem Fall raten wir zum Vorgänger, der inzwischen zum Taschengeld-Tarif erhältlich ist.

Petra Maueröder ■

Statement

Eigentlich ein ziemlich starkes Stück, einen „Panzer General 1 für Windows" mit Verbesserungen auf Update- und Mission-Disk-Niveau zum legitimen zweiten Teil zu erklären. Für die Freunde solch zeitraubender Strategie-Kaliber allerdings kein Grund zum General-Streik: First Class-Hardware vorausgesetzt, gehört auch der jüngste Sproß der SSI-Familie zu den ausgesprochenen Prachtstücken in diesem Genre.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 6 MB	General Midi
CD 368 MB	Audio

REQUIRED
486 DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM, Quad Speed-CD-ROM

MULTIPLAYER
2 Spieler via Modem/ E-Mail-Option

RANKING

Strategie

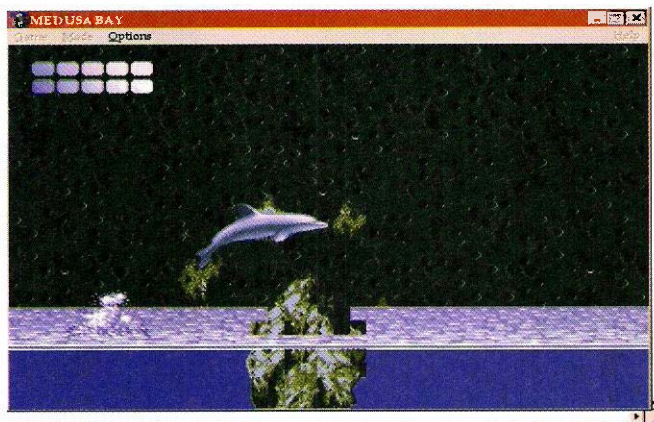
Grafik	60%
Sound	60%
Handling	75%
Spielspaß	84%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	SSI/Mindscape
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Ecco the Dolphin

Jump & Dive!

Wann bekommt man schon mal die Gelegenheit, sich in einen Delphin zu versetzen? Der SEGA-Klassiker Ecco the Dolphin macht es möglich. Da ein Genre wie „Jump & Dive" bisher noch nicht erfunden wurde, fällt die Einordnung des Spiels nicht gerade leicht.



Solche Luftsprünge waren in anderen Jump & Runs noch nicht zu sehen. Für Ecco the Dolphin muß der Spieler umdenken: die Steuerung ist ungewöhnlich.

Der kleine Meeressäuger Ecco hat bei einem Unwetter seine ganze Familie aus den Augen verloren. Allein muß er sich durch eine bläulich schimmernde Unterwasserwelt aus 30 Levels kämpfen, in der zahlreiche Gefahren auf ihn warten. Gegner wie Quallen, Kugelfische oder Octopusse kannte man bisher nicht - und auch die Art, sie zu bekämpfen, ist bei Ecco sehr ungewöhnlich: kleinere Freßfeinde können mit der Schnauze gerammt werden, bei anderen hilft nur die „Beschallungsmethode". Hierbei setzt Ecco seine Sonar-Fähigkeiten ein, um bestimmte Delphin-Lieder vorzutragen, auf die seine Gegner allergisch reagieren. Mit dem Sonar kann Ecco aber auch Sinnvolles tun; unter Wasser ist das Gepiepse nämlich die einzige Möglichkeit der Kommunikation mit den Artgenossen. Wenn man mit der Steuerung erst einmal vertraut ist, läuft das Ganze nicht viel anders ab als ein „normales" Jump & Run. Man schwimmt den Meeresraum von der Oberfläche bis zum Grund ab, sucht nach Hinweisen auf die Lösung des Levels, vermeidet oder bekämpft seine Feinde und taucht zu guter Letzt wieder kurz auf, um Luft zu holen. Was die Windows-95-Version vom Konsolenspiel abhebt, ist ein überaus schnell programmierter SVGA-Modus sowie einige kleinere Features wie Maussteuerung, drei verschiedene Schwierigkeitsgrade und ein Fenster-Modus. Die superschnelle Hi-Res-Grafik muß bei der Hardwareausstattung aber teuer bezahlt werden - ein Pentium mit 60 MHz und 8 MByte RAM entspricht gerade der Mindestanforderung.

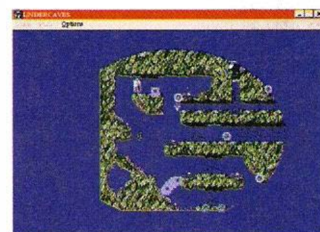
Thomas Borovskis ■

Statement



Faszinierend, was manchen Entwicklern so einfällt. Obwohl das Spielprinzip schon einige Jahre auf dem Walbuckel hat, stellt es für den PC etwas völlig Neues dar. Der kleine Delphin läßt sich gut steuern, der SVGA-Modus wurde anständig ausgenutzt und ein bißchen mehr Anspruch als bei anderen Actionspielen ist auch dabei. Man sollte sich Ecco auf alle Fälle einmal anschauen.


Über sein Sonar kann sich Ecco mit anderen Meeressäugern unterhalten.


Das Sonar dient aber auch zur Orientierung auf der Übersichtskarte.



Zu lange darf sich selbst ein Delphin nicht in der eisigen Tiefe aufhalten. Wenn der Sauerstoffvorrat zu Ende geht, ist dringend luftholen angesagt.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 1 MB	General Midi
CD 185 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Action

Grafik	82%
Sound	90%
Handling	75%
Spielspaß	80%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Sega PC
Preis	ca. DM 70,-
CD-Advantage	gut

Tempest 2000

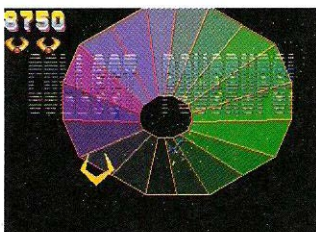
Tempodrom

Das erste Spiel der Reihe „Aufgemöbelte Uraltklassiker" für den Atari Jaguar war Tempest 2000. Da dieser Konsole kein Erfolg beschieden war, entschloß man sich, Tempest 2000 für den PC zu konvertieren - nach zahllosen mißlungenen Shareware-Implementierungen ein durchaus lobenswerter Gedanke.

Die Grundidee von Tempest ist eigentlich sehr einfach: Der Spieler steuert seine Spielfigur an der Kante einer gebogenen Fläche oder eines Zylinders entlang, auf der ihm diverse Gegner und Geschosse entgegenkommen. Sobald der Spieler alle Gegner abgeschossen hat, geht das Spiel auf einer anders geformten Fläche weiter.



Einige schwierige, grafisch gelungene Bonuslevels sorgen für Abwechslung.

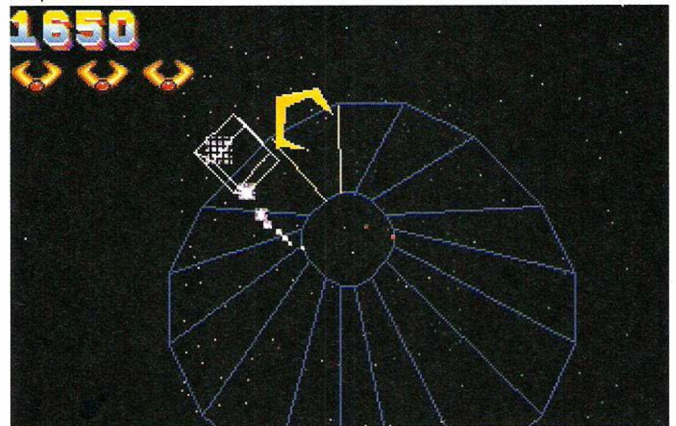


Die schattierten Flächen machen das schnelle Spiel sehr unübersichtlich.

Tempest 2000 besteht genau genommen aus vier Spielen: das nahezu originalgetreue Tempest, das grafisch aufgebohrte Tempest Plus, das zusätzlich einen computergesteuerten Mitspieler zur Verfügung stellt, Tempest Duel, mit dem sich zwei Spieler an jeweils einer Kante der Fläche im Splitscreen gegenseitig abschießen müssen, und dem eigentlichen Tempest 2000. Hier sind die Flächen farbig schattiert, zahlreiche neue Feinde tauchen auf, der Computer-Mitspieler hilft, man kann über Feinde springen usw.

Für Abwechslung sorgen Bonuslevel, bei denen man seine Spielfigur an bestimmten Pfaden entlangsteuern muß - diese Levels unterscheiden sich derart vom eigentlichen Spiel, daß man völlig aus dem Rhythmus gerät.

Die Steuerung der Spielfigur erfolgt über Tastatur oder Gamepad, das direkte Gegenstück zum Original-Eingabegerät Trackball, nämlich die Maus, wird leider nicht unterstützt. Drei Tasten sind mit Schießen, Springen und Smart-Bomb (Vernichten aller sichtbaren Feinde) belegt.



Bei Tempest Plus ist der hilfreiche AI-Player direkt anwählbar, bei Tempest 2000 erscheint dieser computergesteuerte Mitspieler als Power-Up.

Fast wie vor 15 Jahren

Auf den ersten Blick scheint Tempest nichts von seiner Spannung und Action verloren zu haben, sogar die Grafikqualität wurde zu 100 Prozent übernommen. Doch genau hier liegt auch das Problem: Durch die zusätzlichen Gegner und Geschosse wird das Spielfeld schnell unübersichtlich. Die Auflösung von 320*200 Pixel ist bei einem grafisch derart schlichten Spiel völlig unzureichend: die Position weit entfernter Gegner ist nicht zu erkennen, der bewegte Hintergrund, die schattierten Polygone, fliegende Schriften und Explosionsreste sorgen zusätzlich für wenig Übersicht. Immerhin wurde bei der Geräuschkulisse den Zeichen der Zeit gehuldigt. Über 60 Minuten mitreißender Techno-Audiotracks finden sich hinter dem gerade mal 1 MByte an Spieldaten auf der CD-ROM.

Harald Wagner ■

Statement



Die Konvertierung dieses Spielhallenklassikers war eine erfreuliche Idee von Atari. Bei der Leistung moderner PCs ist es jedoch völlig unverständlich, daß dem Spiel nicht eine vernünftige Grafikauflösung verpaßt wurde. Gerade ein Spiel dieser Geschwindigkeit lebt von Fairneß gegenüber dem Spieler, so aber kann man nur viel zu spät auf die herankommenden Feinde reagieren. In den späteren Levels kommt daher schnell Frust auf.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 1 MB	General Midi
CD 1 MB	Audio

REQUIRED
486 DX/-25, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486 DX/2-66, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
2 Spieler via Nullmodem oder an einem PC

RANKING

Arcade Action

Grafik	30%
Sound	73%
Handling	50%
Spielspaß	60%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Atari
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	ausreichend

Was das Konsolen-Volk gut findet, kann für PC-User nicht schlecht sein: Im Austausch für Knaller wie SimCity 2000 und Theme Park rückt Sega mit Virtua Fighter und Sonic CD heraus. Mit Comix Zone erscheint ein originelles Jump & Run für Windows 95.

Comix Zone

Seitensprünge



Die typischen Sprechblasen (Bildschirm-Texte auch in Deutsch verfügbar) verstärken den Eindruck eines interaktiven Comics.



Comix Zone läuft wahlweise im Fenster oder als Vollbild.



Pfeile deuten an, in welche Richtung Sketch die Odyssee fortsetzen kann.

Der Comic-Zeichner Sketch Turner und seine Schöpfung, der Spitzbube Shred Mortus, tauschen unvorhergesehenerweise ihre Identität. Jetzt ist der Grafiker plötzlich von einem Heer grausiger Mutanten umgeben, die sich nicht nur gefährlich anhören (Strigil the Assassin, Gravis the Bully, Styx the Monk usw.), sondern es auch zweifellos sind. Das glaubt man spätestens dann, wenn einem die erstbeste Fantasy-Kreatur ein Metallrohr um die Ohren haut. Comix Zone ist kein Gag-Jump & Run wie Earthworm Jim und auch nicht so schön anzuschauen wie Pitfall: The Mayan Adventure. Seinen Reiz erhält das Spiel erst durch die extravagante Spielidee: Im Grunde entspricht das Level-Design einem riesigen Comic-Heftchen, das in drei heitere Episoden mit insgesamt 70 „Kästchen" unterteilt ist. Hat man in einem Rahmen aufgeräumt, alle Gegner beseitigt und die kleinen Puzzles (Schalter umlegen, Geheimgänge finden, Tonnen und Kisten verschieben usw.) gelöst, darf man seine Tour im nächsten Rahmen fortsetzen.

Animierend

Sketch Turner läßt sich via frei belegbarer Tastatur-Kommandos oder Gamepad herumkommandieren. Der stämmige blonde Jüngling mit dem trendigen Zopf tobt wie ein Derwisch durch die Levels und hat ein paar nette Special Moves drauf, darunter Spektakuläres wie den „Serial High Kick Tornado", den „Somersault Leap Forward" (der Kinderkarten-Belegschaft besser bekannt als „Rolle vorwärts") oder den „Whirlwind Jump Kick". Bis zu drei Gegenstände kann er bei sich tragen und per Knopfdruck einsetzen; dazu gehören seine bissige Hausratte, Messer, Granaten, Bomben und erfrischender Eistee, der ihm wieder auf die Sprünge hilft.

Petra Maueröder ■

Statement



Wer sich für Wing Commander 3 einen Pentium 60 mit 8 MB RAM angeschafft hat, darf frohlocken: Damit kann er jetzt sogar Comix Zone spielen, das mit dieser Konfiguration erst funktioniert. Lob gibt's für die klasse Spielidee und die gekonnte Comic-Grafik. Ein einziges continue-loses Leben wirkt sich aber hochgradig langzeitmotivations- und wertungsmindernd aus.



Einige Gegner werden von einer imaginären Hand direkt in den Comic gezeichnet. In der rechten oberen Ecke erkennt man die drei Extra-Waffen.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 3 MB	General Midi
CD 7 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 90, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Jump & Run

Grafik	80%
Sound	70%
Handling	80%
Spielspaß	78%

Spiel	deutsch
Handbuch	englisch
Hersteller	Sega
Preis	ca. DM 75,-
CD-Advantage	ungenügend

Drei neue Flippersims im Vergleich

Einer geht noch...

In Ausgabe 1/96 nahmen wir den ersten Schwung neuer Flipper-Simulationen unter die Lupe. Inzwischen haben sich drei neue Kandidaten auf unseren Schreibtischen angesammelt. Die Zahl der Neuerscheinungen wächst damit (Extreme Pinball von Electronic Arts aus Ausgabe 2/96 mit eingeschlossen) auf stattliche sieben an. Wer in diesem Vergleichstest den seit längerem angekündigten Full Tilt von Maxis vermißt, sollte seinen Blick auf Pinball 95 lenken, denn dieser wurde kurzerhand vor der Auslieferung noch einmal unbenannt. Ein direkter Vergleich der drei Kontrahenten zeigt auch diesmal wieder erhebliche Unterschiede in Spielbarkeit, Technik und Ausstattung auf. Die 90-Prozent-Hürde konnte nach Pro Pinball ein zweites Mal erklommen werden.

Pinball 95

Vermutlich um Verwechslungen mit dem Produkt aus dem Hause Virgin aus dem Weg zu gehen, wurde Full Tilt in letzter Minute noch in Pinball 95 umgetauft. Dieser neue Name hat durchaus seine Berechtigung, denn das Spiel ist einzig und allein auf dem Windows-Betriebssystem mit der gleichen Zahlenkennung startbar. Die Tische Space Cadet (spielbare Demo auf unserer Cover-CD), Skullduggery und Dragon´s Keep werden aus einer feststehenden Schrägperspektive dargestellt, die ungefähr die Hälfte des Windows-Bildschirms einnimmt. Der restliche Platz wird für die Anzeige des Punktestandes, der Ballnummer sowie kurzer spielbegleitender LCD-Animationen benutzt. Obligatorisch für ein Flipperspiel der gehobenen Klasse ist natürlich eine Multiball-Funktion, mehrere Schlägerpaare auf dem Tisch und kleinere Zusatzmissionen, in denen innerhalb einer vorgegebenen Zeit bestimmte Targets getroffen werden müssen. Allerlei technischer Schnickschnack wie Elektromagnete, bewegliche Figuren und ähnliches wurde auch nicht vergessen. Trotz CD-Version ist es nicht nötig, die Original-CD-ROM im Laufwerk zu behalten.



Fazit

Ein nettes Table-Design, gut simulierte Ballphysik und reichlich Abwechslung von Tisch zu Tisch zeichnen den Maxis-Kandidaten aus. Obwohl die Kugel ein bißchen klein erscheint, ist ihr Verhalten einwandfrei und physikalisch korrekt. Unfaire Stellen, bei denen der Spieler unverschuldet keine Chance hat, einen Ball noch zu kriegen, sind selten - deshalb stimmen Schwierigkeitsgrad und Motivation auch auf lange Frist. Etwas ärgerlich ist die obskure Tastaturbelegung, die zwar frei umdefinierbar ist, sich aber partout nicht auf die gewohnten <STRG>-, <SHIFT>- oder <ALT>-Tasten legen läßt.

Tilt!

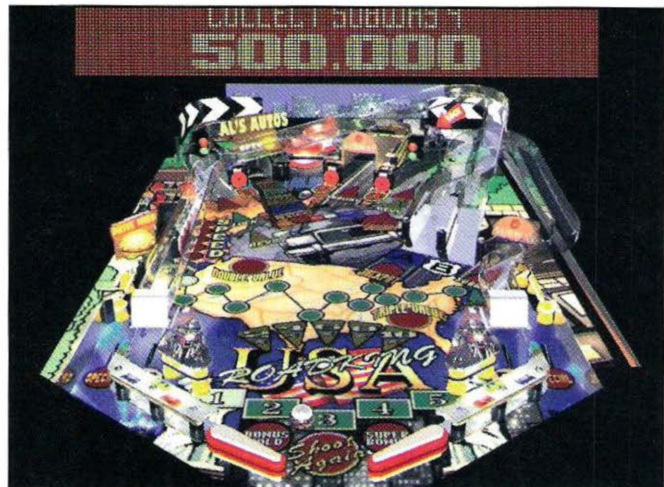
Die Packungsrückseite nimmt dem Tester frech das Urteil vorweg: „Die beste Flipper-Simulation aller Zeiten" habe man in der Hand. Aha. Tatsächlich enthält Virgins Tilt! sechs Tables, die sich Gestaltung und Spielbarkeit erheblich voneinander unterscheiden, und den verschiedensten Geschmäckern entgegenkommen. Die Themen variieren vom bekannten Rummelplatz-Tisch mit Clowngesicht und Quietsch-Soundeffekten bis zum Myst&Majik-Table mit Rollenspiel-Inhalt. Wie bei Empires Pro Pinball entstammen auch hier die Tische dem Render-Computer. Allerdings stehen bei Tilt! drei grundverschiedene Kameraperspektiven zur Auswahl, die beim Konkurrenten zum Teil fehlen. Je nach persönlicher Vorliebe kann man die "Pinball Dreams"-2D-Perspektive, 3D-Totale oder eine von oben nach unten scrollende 3D-Ansicht einstellen - selbst wenn der Ball gerade im Spiel ist. Die Ausstattung der Tables hält dem Vergleich mit Spielhallengeräten stand: Mit mechanischen Spe-

zialeffekten, Magneten und LCD-Spielen wurde nicht gegeizt. Der Schwierigkeitsgrad schwankt von Tisch zu Tisch. Bemerkenswert ist auch die Anleitung, die neben einem kurzen Abriß der Flipper-Historie auch Tips für die Profis bereithält.



Fazit

Sechs verschiedene Tische, die der Qualität von Pro Pinball nahekommen, sind ein schlagendes Argument für den Virgin-Kandidaten. Das einzige, was gegen Tilt! spricht, sind kleinere Unstimmigkeiten bei der Ballphysik (plötzliche Stocker oder Geschwindigkeitsschübe), die der Spieler nur durch viel Übung mit den drei Rempel-Tasten ausgleichen kann. Etwas störend fanden wir auch, daß das Anrempeln des Tisches am Bildschirm nicht sichtbar gemacht wird: das Bild steht wie eine Eins - auch bei wiederholten (simulierten) Stößen an das Flippergehäuse. Die kleinen Nachteile macht Tilt! aber mit seiner Optionen-Vielfalt, dem durchwegs genialen Tischdesign und seinem CD-Soundtrack wett.

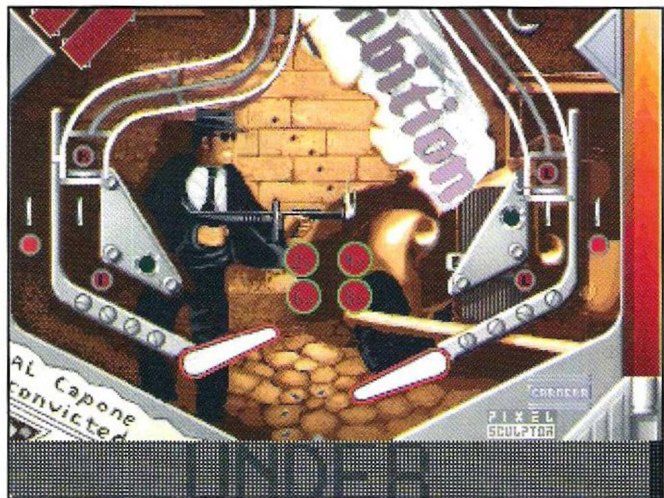


Pinball Wizard 2000

Mit Technik, die noch aus der Pinball Dreams-Zeit zu stammen scheint, versucht Ikarions Pinball Wizard 2000, in das Käufer-Herz vorzudringen. Als einziger der in letzter Zeit erschienenen Flipper-Simulationen kann der Wizard aber ein Construction Kit vorweisen, mit dem der Spieler auch eigeneTische entwickeln und weitergeben kann. Die mitgelieferten sechs Tables würden gut in die Reihe der 21st-Century-Flipper passen: aus der 2D-Vogelperspektive wird der Tisch am Spieler vorbeigescrollt, und auch das Ballverhalten ist vergleichbar. Die Multiball-Funktion und der optionale Hi-Res-Modus wurden natürlich auch nicht vergessen. Die Bedienung des Construction Kit wird im Handbuch ausführlich und sehr verständlich erklärt, bedarf aber trotzdem einiger Einarbeitung. Wer mit anderen Spielern Tische tauschen will, wird sich über Ikarions generelle Freigabe freuen: Selbsterstellte Tische dürfen nach Belieben verteilt werden.

Fazit

Da das Tabledesign, die Ballphysik und die technischen Raffinessen bei Pinball Wizard 2000 etwas mager ausfallen, ist das Construction Kit wahrscheinlich das schlagende Argument für Leute, die sich das Spiel anschaffen wollen. Die Engine, die den Tischen ihr Leben einhaucht, ist mit ihrer Multiball-Funktion und dem ruckfreien Scrolling zwar relativ solide gemacht, wirkt neben Spielen wie Pro Pinball oder Tilt! aber sehr hausbacken.



	Pinball 95	Tilt!	Pinball Wizard 2000
SPECS & TECS			
Hersteller	Maxis	Virgin.	Ikarus
Preis	ca 79,95 DM	ca 69,95 DM	ca 99,95 DM
Anzahl Tables	3	6	6 (+ Construction Kit)
Perspektive	3D - Schrägperspektiive	3 Perspektiiven	2D - Perspektive
Multiball	ja	ja	ja
Schwierigkeitsgrad	mittel	niedrig - hoch	niedrig - mittel
Grafikmodi	bis zu 1024 x 768	bis zu 800 x 600	320 x 200, 640 x 480
RANKING			
Grafik	75	90	60
Soundeffekte	70	83	60
Musik	65	90	45
Ballphysik	75	80	65
Originalität der Tables	80	88	45
Ausstattung (LCD-Spiele,	70	86	55
Spielspaß	80	91	58

PC-GAMES-PC

Der steht da wo's abgeht !!

HIGH PERFORMANCE

OPTIMAL FÜR DROP-IN´s

Die PC-Games-PCs -
Von der Zeitschrift PC-Games und *LION*-Electronics von PC-Spielern für PC-Spieler erfunden. Alle Teile optimal angepaßt.

LITTLE TOWER MAGNUM POWER

Soundblaster 16V
+ Double-Speed CD-ROM
für verdammt schnelles
Repetieren !

Motherboard
CPU 486 DX2-80 PCI-Bus
256 KB Cache
4 MB RAM (PS/2)
aufrüstbar bis 128 MB !



Festplatte
730 MB
Genug Platz für viele
scharfe Games !

CPU-Kühler
wenn's heiß wird
bleibt er cool !

Joystick
GENIUS J-08
Total control
for Space Patrol !

Grafikboard
Trident 944 AGi 1MB PCI
für kosmische Farbcrashes!

2 Aktivboxen
15 Watt Power-Sound
Da gibt's was auf
die Ohren !



LION VGA
14" Zoll Monitor
Flatscreen-Technik
antireflex
mit Powermanagement

Space Mouse
die geht ab
wie Speedy Gonzales !

THEMA MEDIA GMBH, KOBLENZ

Bestell-Hotline !

Computer-Discount 2000 GmbH
Alexander Ekrot
Auf dem Hahnenberg 1
56218 Mülheim-Kärlich
Tel. 02630-931-113
Fax 02630-931-458

GNADE !!!
Zu spät
Er ist da !!!

PC-GAMES-PC

Der steht da wo's abgeht !!

MEGA PERFORMANCE

VISUELLER OVERKILL

Die PC-Games-PCs -
Von der Zeitschrift PC-Games und *LION*-Electronics von PC-Spielern für PC-Spieler erfunden. Alle Teile optimal angepaßt.
MEHR GEHT NICHT !

Power-Tower
viel Platz für excellente Features!

Motherboard
PENTIUM 75 Mhz
256 KB Cache
8 MB RAM (PS/2)
aufrüstbar bis 128 MB !

CPU-Kühler
Cool down
für heiße Action !

Grafikboard
MIRO VIDEO 22SD
PCI - 2MB EDO-DRAM
für farbige Orgien mit dem irren S3 Chip

Yeah

MAG DX 15 FG
15" Zoll Monitor
Multiscan, Digicontrol
mit Videospeicher
Klasse !

CD-ROM-Drive
Quad-Speed
Die gibt richtig Gummi !!

Festplatte
1080 MB
Das Klingonen-Schiff unter den Harddiscs !

2 Aktivboxen
60 Watt
für richtige akustische Desaster !

LION Faxmodem
14400 bps extern
mit BZT - Irre Action durch Welt-Connection

Genius Mouse Too und Logitech Wingman Extreme
mehr Kontrolle geht nicht !

GNADE !!!
Zu spät.
Er ist da !!!

Bestell-Hotline:

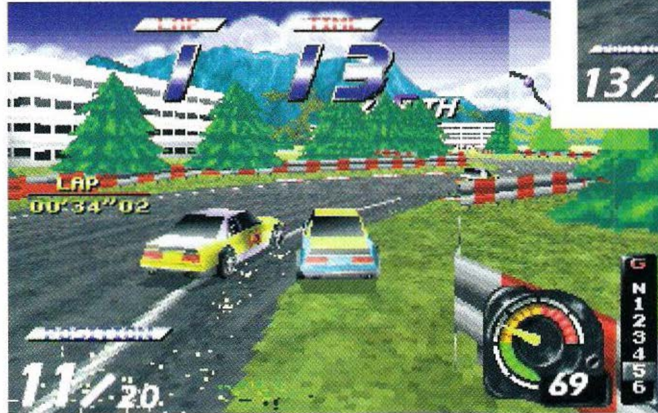
Computer Discount 2000 GmbH
Alexander Ekrot
Auf dem Hahnenberg 7
56218 Mülheim-Kärlich
Tel. 02630-931-113
Fax 02630-931-458

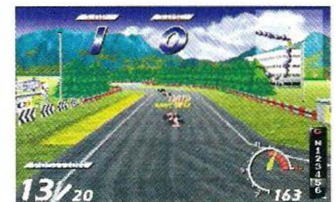
THEMA MEDIA GMBH, KOBLENZ

Speed Haste

Nascar PLUS







Der Clou: Sie können mit verschiedenen Fahrzeuge auf die Piste gehen.

Der mit Autorennen gesegnete Spielemarkt erhält nun aus der Shareware-Ecke einen weiteren Streiter im Kampf um perfektionierte 3D-Grafik, Sound, Realismus und vor allem Kunden. „Speed Haste" von Noriaworks Entertainment steht anderen Produkten um nichts nach. Die Grafikengine, die sich bereits in der Shareware bis zur Auflösung von 640x480 konfigurieren läßt, unterteilt sich in die detailreiche Strecke mit abwechslungsreichem Ambiente und Rennwagen, deren Struktur fast Automatenqualität besitzt. Der richtige Kick kommt jedoch erst mit der flüssigen Animation, abwechslungsreichen Kursen sowie rasanten und verschiedenen Gegnern. Aus acht Tracks und sechs Wagen wählt man das erste Zeittraining. Profis fahren natürlich die gesamte Saison um den Pokal. Voll- und Sharewareversion bieten neben den Gefährten der Formel 1 auch Modelle aus der Nascar-Serie. Der Kampf um den ersten Platz geht nicht ohne kontrollierte Drifts, kleinere Rempeleien, Ausbremsen und einer gehörigen Portion Fingerspitzengefühl. Auf realitätsnahes Fahrgefühl wurde verzichtet und dafür eine Steuerung implementiert, bei der das Fahren richtig Spaß macht. Die Vollversion von Speed Haste kostet momentan (direkt aus USA) um die 79,- DM, was dem Spiel ohne weiteres gerecht wird.

Xeno Phage

Alien Bloodsport

Bereits in der Ausgabe 1/96 haben wir dieses neue Apogee-Produkt vorangekündigt. Jetzt ist dieses Zweikampfspiel sonderbarster galaktischer Kreaturen als Shareware-Version verfügbar. Ähnlich der Epic-Konkurrenz One must Fall prügelt man sich in einer Rangliste mit teilweise mehrköpfigen oder mehrarmigen Aliens nach oben. Special Moves und Kampfarten sind jeder Rasse zugeteilt. Ob Beißen, Schlagen oder Blutsaugen, alles ist erlaubt! Grafisch machen die Kämpfer einen ausgereiften Eindruck, der jedoch durch fehlende Animationsqualität getrübt wird. In der Testversion ist die Kämpferzahl auf drei beschränkt, und einige Optionen sind, genauso wie die unterschiedlichsten Austragungsorte auf fernen Planeten, nicht verfügbar. Was als Hinterlegung an Grafik und Sound geboten ist, hält den bekannten Durchschnitt von Spielen dieses Genres. Unterschiedliche Kameraperspektiven, vom Close Up bis zum Weitwinkel, geben dem Spielgeschehen, das man auch in SVGA bewundern kann, das richtige Flair. Alles in allem kommt jedoch nicht der Spaß auf, der langfristig begeistern kann. Die Vollversion wird in Deutschland voraussichtlich ab April für ca. DM 79,- verfügbar sein.





Xenophage ist ein Kampfsportspiel ohne überflüssige Schnörkel: revolutionäre Neuerungen darf man nicht erwarten.

Bezugsquelle

ASTAT MEDIA
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg
Tel.: 09 11/93 66 50
Fax: 09 11/9 36 65 99
je Programm: DM 6,50

Kann die Telekom einpacken?

Internet-Talk



E-Mails zu versenden ist mega-out, denn jetzt können Sie sich weltweit zum Ortstarif über das Internet unterhalten. Wie das funktioniert und welche Software Sie dazu benötigen, zeigen wir Ihnen im folgenden Artikel.

Zum Telefonieren über das Internet benötigen Sie - neben einem PC und einem Internet-Zugang mit wenigstens 14.400 bps - eine unter Windows installierte Soundkarte. Lautsprecher sowie ein Mikrofon, wie es zum Lieferumfang der meisten Soundkarten gehört, ersetzen den Telefonhörer.

Die Sprachqualität hängt wesentlich von der gerade verfügbaren Bandbreite im Internet sowie der Rechenleistung des PCs ab. Haben Sie eine Verbindung zu Ihrem Provider mit 14.400 bps, können Sie im Idealfall mit einer Verbindungsqualität rechnen, die in etwa auf dem Niveau einer mittelmäßigen CB-Funk-Verbindung liegt. Sofern Sie nicht über eine Vollduplex-Soundkarte verfügen, die ein gleichzeitiges Sprechen und Hören erlaubt, läuft die Kommunikation ohnehin ähnlich wie im Funkverkehr ab - reden kann immer nur einer. Hinzu kommt noch die unvermeidliche Zeitverzögerung von etwa ein bis zwei Sekunden bei Überseeverbindungen, die aufgrund des Transfers durch das Internet noch deutlicher wird.

Das gleichzeitige Sprechen ist nur mit bestimmten Soundkarten in Verbindung mit geeigneten Treibern möglich. Als Mindestkonfiguration benötigen Sie die im folgenden vorgestellten Programme, 8 MByte Speicher sowie einen 486DX/33. Für den Vollduplex-Betrieb ist ein DX-2/66 empfehlenswert. Zu den geeigneten Soundkarten gehören die SoundBlaster 16 von Creative Labs, für die es Treiber für den Vollduplex-Betrieb gibt, die Terratec Maestro 16/32, die MiroSound PCM20 oder die Karten von Turtle Beach.



Einen guten Eindruck (übersichtlich, zahlreiche Optionen) hinterläßt Cyberphone, das derzeit noch als Betaversion frei erhältlich ist.

Nach Hause telefonieren

Die Kontaktaufnahme kann - je nachdem, für welches Programm Sie sich entscheiden - auf zwei Arten geschehen: Haben Sie mit Ihrem Gesprächspartner einen festen Termin vereinbart und ist dieser ebenfalls online, können Sie sofort eine direkte Verbindung herstellen. Über die E-Mail-Adresse tauschen die Rechner automatisch die zur Kontaktaufnahme nötigen Daten wie die IP-Adresse aus, und in Sekundenschnelle ist eine Verbindung hergestellt.

Eine sinnvolle Alternative bieten spezielle vom Software-Hersteller installierte Telefon-Server, die Sie über Ihren Web-Browser oder direkt über die Telefon-Software kostenfrei erreichen. Wer Lust auf einen Plausch hat, klickt hier einfach einen der zahlreichen Namen an und kann sich über das Wetter in Australien oder ähnliche Banalitäten unterhalten.

VocalTec Internet Phone 3.1

Eines der ersten Programme zum Telefonieren im Internet war Internet Phone vom israelischen Software-Hersteller VocalTec. Direkte Verbindungen sind über E-Mail- und IP-Adresse möglich, jedoch ist es weitaus interessanter, sich auf einem der Phone-Server anzumelden. Hier treffen Sie rund um die Uhr interessante Leute und können auch Konferenzräume zu Themen anlegen, über die Sie sich unterhalten möchten. Eine Demoversion ist im Internet unter http://www.vocaltec.com/ verfügbar - mit dieser können Sie allerdings nur Gespräche von 60 Sekunden Dauer führen. Die Bedienung erweist sich als unproblematisch. Mit Hilfe von Kurzwohltasten können Sie recht einfach eine Verbindung aufbauen und über zwei Regler Lautstärke und Mikrofonempfindlichkeit regeln. Ausreichend Bandbreite vorausgesetzt, kommen erstaunlich gute Verbindungen zustande. Allerdings reagiert Internet Phone sehr empfindlich auf nachlassende Übertragungsraten. Der Preis beträgt 125 Mark, weitere Utilities werden nicht mitgeliefert.

Info: Softline GmbH, Renchener Straße 3, 77704 Oberkirch, Tel. (07802) 9240
Internet: http://www.vocaltec.com/

Quarterdeck WebTalk

Von Quarterdeck bekommen Sie ein Komplettpaket, bestehend aus WebTalk und dem

Web-Browser Quarterdeck Mosaic. Neben Direktverbindungen, die mit Hilfe der E-Mail-Adresse aufgebaut werden, können Sie sich in themenorientierten Konferenzräumen auf dem Quarterdeck-Server (http://webtalk.qdeck.com) unterhalten. Hier werden Sie im Moment noch deutlich weniger Gesprächspartner finden als bei Internet Phone, da WebTalk erst seit kurzer Zeit auf dem Markt ist. Ein netter Gag ist die Weltkarte, auf der der Standpunkt Ihres Gesprächspartners eingezeichnet wird. Vorbildlich die Bedienung und Funktionalität der Software: So ist eine Aussteuerungsanzeige und ein Regler für die Empfindlichkeit des Mikrofons vorhanden. Um die Sprachqualität an die zur Verfügung stehende Bandbreite anzupassen, können Sie die Art und Qualität der Komprimierung wählen - theoretisch bis zu 44,1 kHz. Durch die Unterstützung von Standards wie GSM können Sie auch mit anderen Programmen wie Speak Freely kommunizieren. Bei WebTalk klingt die Sprache mitunter etwas verfremdet, liegt aber auf dem Niveau von Internet Phone. Und sollte die Sprachübertragung einmal zu schlecht werden, können Sie immer noch über ein Textfenster weiter kommunizieren. Eine zeitlich limitierte Demoversion von WebTalk bekommen Sie unter http://www.qdeck.com/qdeck/demosoft/, der Preis der Vollversion liegt bei 138 Mark.

Info: Quarterdeck Office Systems GmbH, Fritz-Vomfelde-Straße 10, 40547 Düsseldorf, Tel. (0211) 59 79 00
Internet: http:/www.quarterdeck.com/

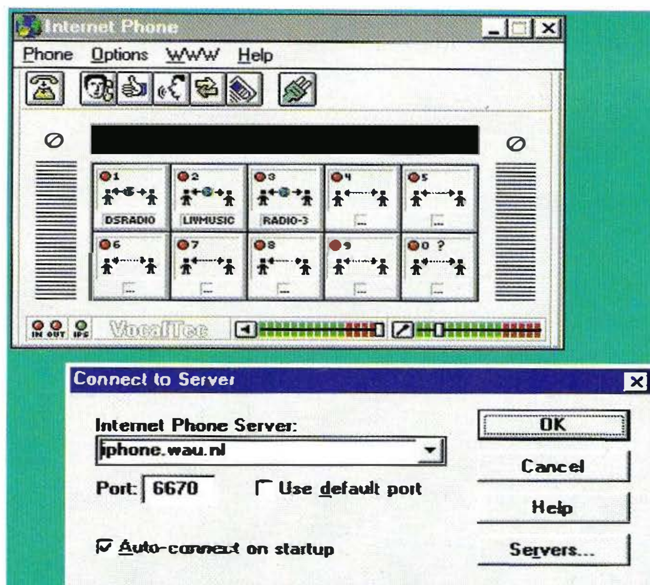
Sonstige Programme

Ein weiteres, kommerziell vertriebenes Produkt ist Digiphone von Camelot, für das es in Deutschland noch keinen Vertrieb gibt. Für 90 Dollar wird ein recht simpel gestricktes Programm mit wenigen Features geboten. Ein öffentlicher Server existiert nicht, so daß derzeit nur Direktverbindungen möglich sind. Eine Demoversion wird nicht angeboten, dafür sind Werbung und Verpackung sehr auffällig ausgefallen. Weitere Infos bekommen Sie unter http://www.planeteers.com.

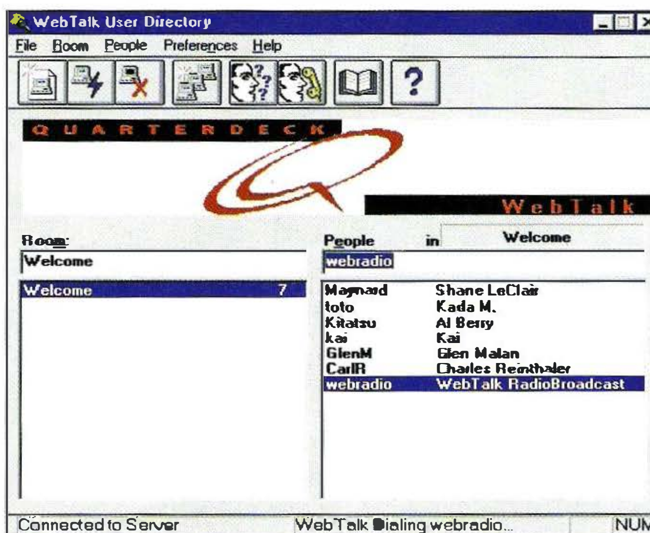
Ausschließlich Direktverbindungen mit anderen Teilnehmern ermöglicht das Programm WebPhone der Internet Telephone Company. Eine verwirrende Benutzeroberfläche sowie ein vom Hersteller angebotenes Mitgliederverzeichnis gehören zu den wesentlichen Merkmalen. Das noch in der Entwicklung befindliche Programm können Sie in einer (stabilen) Betaversion unter http://www.itelco.com/ abrufen.

Auch Cyberphone ist noch in der Entwicklung und somit kostenfrei unter http://magenta.com/cyberphone/ erhältlich. Über derzeit drei Server können Sie weltweit telefonieren, sich per Tastatur unterhalten oder sogar Dateien übertragen.

Als Public Domain und mit komplettem Sourcecode bekommen Sie Speak Freely, das gleich eine ganze Reihe von Kompressionsstandards unterstützt. Etwas umständlich in der Bedienung, versteht sich das Programm eher als Experimentierfeld, um die Möglichkeiten von Telefongesprächen über das Internet zu testen. Der speziell eingerichtete Phone-Server verfügt über eine Echo-Funktion, die die von Ihnen gesprochenen Sätze nach einer kurzen Verzögerung zurückschickt - ideal zum Testen. Das Programm und weitere Informationen finden Sie auf dem (chronisch überlasteten) Server mit der Adresse http://fourmilab.ch.



Bei Internet Phone wählen Sie sich zuerst auf dem geografisch nächsten Phone-Server ein. Da alle Server untereinander verbunden sind, können Sie hier oft bis zu 100 Datenreisende antreffen.



Um die Klangqualität testen zu können, spielt Quarterdeck auf seinem Server im Konferenzraum „Welcome" eine Radiostation ein.

Fazit

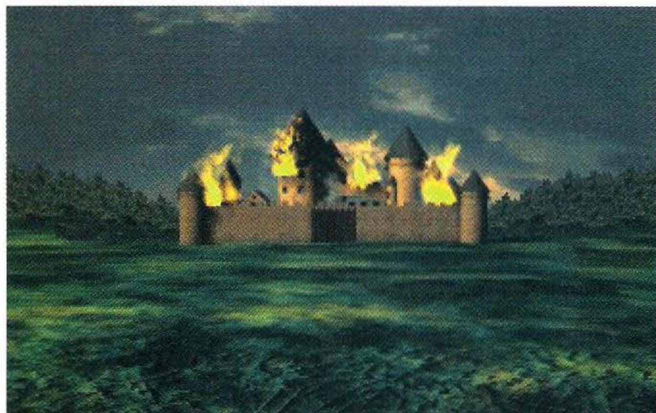
Die derzeit gefälligste Lösung zum weltweiten Telefonieren ist Internet Phone von VocalTec. Zwar fällt die Sprachqualität sehr unterschiedlich aus, und es werden keine weiteren Komprimierungsstandards unterstützt, doch auf den fünfzehn weltweit installierten Servern finden Sie zu jeder Tageszeit einen Gesprächspartner. Quarterdeck dagegen bietet von der Software ein besseres Preis-Leistungs-Verhältnis, jedoch ist nur ein (oft überlasteter) Telefon-Server verfügbar. Speak Freely bleibt schließlich den experimentierfreudigen Anwendern vorbehalten, ist jedoch durchaus eine ernsthafte Konkurrenz zu den kommerziellen Produkten.

Christian Späthe ■

COMING UP!

DIE FUGGER 2

In dieser Ausgabe konnten wir Ihnen die ersten Bilder und Informationen zu Die Fugger 2 präsentieren. Das Produkt soll kurz vor der Fertigstellung stehen, so daß wir uns schon auf erbitterte Wirtschafts-Kriege und kleinere Scharmützel eingestellt haben. Unsere Erfahrungen lesen Sie in der nächsten Ausgabe!





WING COMMANDER 4

Oft verschoben, jetzt endlich verfügbar - so kann man es zumindest dem Releaseplan entnehmen, denn bis zum Redaktionsschluß war der vierte Teil der Weltraumsaga immer noch nicht erhältlich. Trotzdem sind wir guter Hoffnung, daß es bis zur nächsten Ausgabe klappt. Auf alle Fälle ist Wing Commander 4 - The Price of Freedom ein heißer Anwärter für die Auszeichnung „Spiel des Monats"!



CONGO - DESCENT TO ZINJ

Mit reichlich Verspätung - schließlich ist der Film schon seit einigen Monaten aus den Kinopalästen verschwunden - erscheint nun Viacoms Filmumsetzung Congo - Descent to Zinj. Wir haben das „interaktive Adventure" auf Herz und Nieren getestet - unsere Eindrücke lesen Sie in der nächsten Ausgabe.



COMMAND & CONQUER: DER AUSNAHMEZUSTAND

Darauf haben alle gewartet: Die Westwood Studios haben das laute Wehklagen ihrer zahlreichen Fans erhört und bringen mit „Der Ausnahmezustand" ihre ersten Zusatzmissionen auf den Markt. Ob die neuen Levels die gleiche Faszination ausüben können wie das Originalspiel, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe.



REVOLUTION SOFTWARE

Wenn Sie ein Freund gut durchdachter Adventures sind, werden Sie sich bestimmt noch an das Beneath a Steel Sky erinnern. Hervorragende Comic-Grafiken und die daraus resultierende Atmosphäre machten das Spiel zu einem echten Renner. Die Macher, Revolution Software, arbeiten jetzt eifrig an einem neuen Projekt - und wir haben sie dabei beobachtet! In der nächsten Ausgabe finden Sie ausführliche Informationen und die ersten Bilder zu diesem Mammutunternehmen!

Die PC Games Ausgabe 04/96 erscheint am 6. März 1996